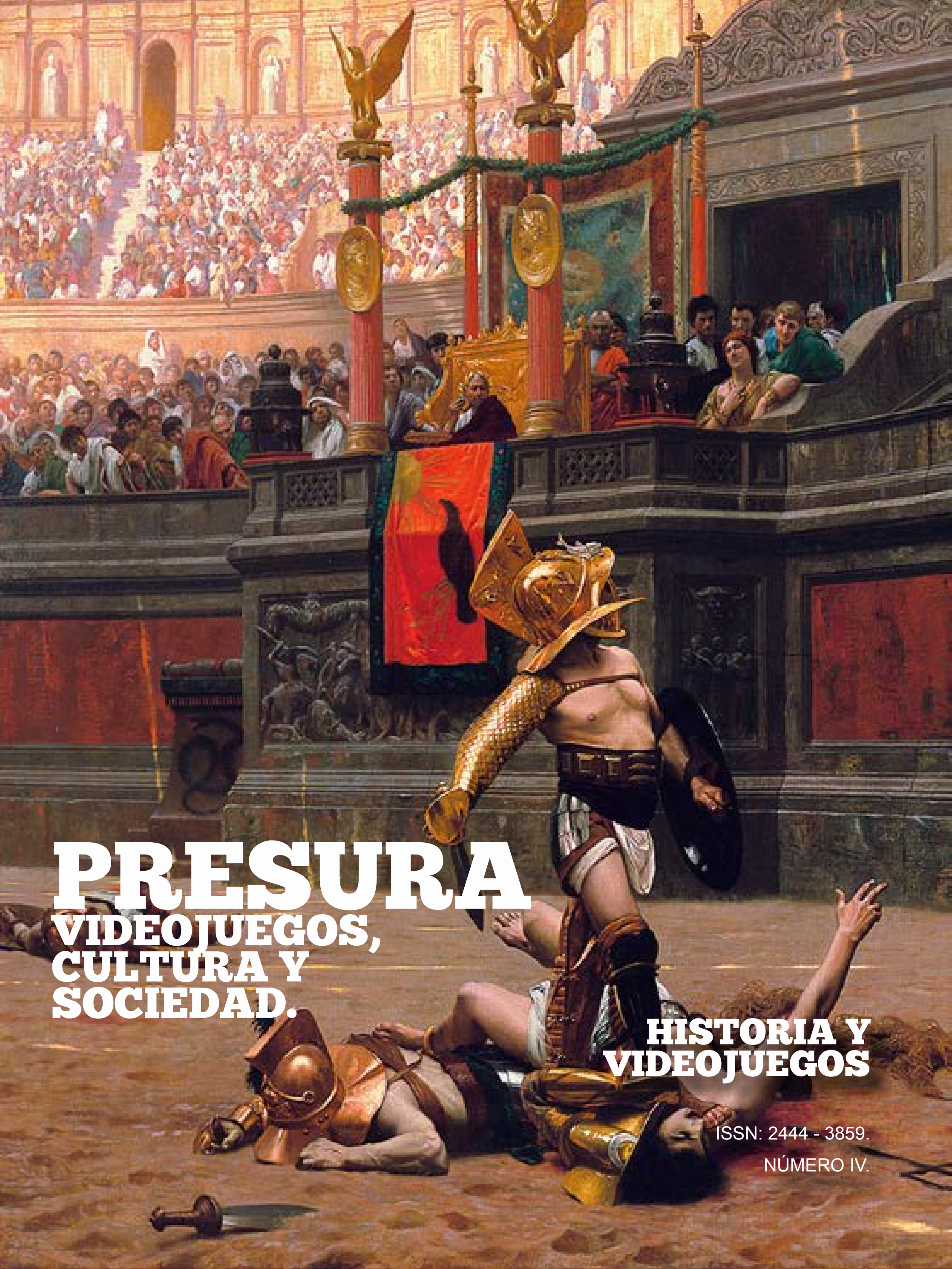


PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

ISSN: 2444 - 3859.

NÚMERO IV.



HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

A lo largo de los siglos el pasado siempre ha sido fuente de inspiración para los hombres. El recuerdo de otros siglos se ha convertido en fuente de inspiración para grandes obras de la humanidad, así como también fuente de legitimidad. Es un dicho muy conocido que quien domina el pasado, domina el presente, y quien domina el presente, domina el pasado. Por todo esto, las representaciones históricas siempre han tenido un hueco muy im-

portante en nuestras vidas. Nos recuerdan de donde venimos y quienes somos. Crean una identidad común y fijan unos valores compartidos en la creencia de una igual procedencia.

La literatura, junto a las representaciones plásticas y arquitectónicas, primeras de las manifestaciones culturales del hombre, no tardaron en percatarse de esto y comenzaron a crear epopeyas, mitos y mitologías que explicaban el pasado y, especialmente, el origen del hombre. Daban una explicación racional a porque estaban allí y eran como eran.

Con el paso del tiempo, las manifestaciones se fueron puliendo y fue, precisamente, en el siglo XIX, centuria que nos vio nacer, con el nacimiento de los estados nación y la cultura popular, cuando la Historia, como tal, nació.

No es baladí que hayamos elegido para ilustrar este número pintores de este siglo, la Historia se popularizó hasta tal modo que tuvo que nacer como disciplina para discernir que era era real y que no.

En el caso de los videojuegos ha ocurrido algo semejante, gracias a determinadas franquicias la Historia se ha popularizado hasta alcanzar unas cotas nunca antes vistas y para determinar que tipo de Historia se consume y como puede afectar este consumo a las sociedades es necesario el papel de los historiadores.

En este número, primero de muchos, vamos a intentar reflexionar sobre el tipo de Historia que se enseña en los videojuegos, como ha evolucionado, que tipos existen y donde han fijado sus referentes.

Para ello contamos con dos colaboradores de la talla de Carlos Gómez Gurpegui, quien nos hablará del juego Spec Ops: The Line y la demonización del mundo árabe así como la representación del momento que hace el juego. E Iris Rodríguez Alcaide, cuyo texto sobre los mabari sorprenderá a más de uno, a mi el primero, enseñándonos que se puede realizar una Historia fiel y apasionante dentro de los videojuegos.

Sin más, muchas gracias por acompañarnos en este viaje al pasado de mano de Presura.

Alberto Venegas Ramos.


PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.

EN ESTE NÚMERO:



LOS USOS DE LA HISTORIA EN LOS VIDEOJUEGOS.

Durante la primera generación de videojuegos la Historia y el argumento en general no tuvieron un lugar preponderante debido a lo rudimentario de las mecánicas y los soportes técnicos. Juegos como Pong (íd.; Atari, 1972) o Space Invaders (íd.; Taito Corporation, 1978) no contaron con una sección narrativa especialmente fuerte debido a los requisitos técnicos, sin embargo si establecieron la pauta, especialmente el segundo mentado, del gusto popular

por los videojuegos definidos por la violencia y el enfrentamiento. Space Invaders nos invitaba a protagonizar la última resistencia de un planeta como la Tierra contra una invasión del espacio. El objetivo era eliminar a los enemigos utilizando nuestras armas ofensivas y utilizando es pequeños escudos para defendernos de lques perpetrados por los alienígenas.

Tras esta primitiva generación de videojuegos comprendida entre los años 1971 y 1972 el sector dio el salto a la primera generación de videoconsolas. Entre los años 1972 y 1977 se produjo un estadillo de la popularidad del sector gracias a la democratización del ordenador personal. Durante esta generación siguieron primando los videojuegos simples donde las mecánicas seguían primando frente a la historia o el mensaje. Los requisitos y las capacidades técnicas de las máquinas donde funcionaban seguían encauzando las creaciones digitales. Sin embargo los desarrolladores ya comenzaron a ver en estas máquinas un potencial increíble para contar historias. Como por ejemplo el juego creado para la minicomputadora Sigma 7 ambientado en la franquicia Star Trek (íd.; Mike Mayfield, 1971).

Los demás títulos de esta generación siguieron el ejemplo de la anterior, creando simples mecanismos de entretenimiento. En 1975 este aspecto cambió radicalmente gracias a Daglow, un estudiante de la Universidad de Claremont, quien creó el primer juego de rol para ordenadores llamado Dungeon (íd.; Don Daglow, 1976). Este título estaba ambientado en la famosa Dragones y Mazmorras, aunque no contaba con licencia oficial. Este hecho es fundamental para conocer lo que vendría después y de que formas y manera ha contemplado la Historia el mundo de los videojuegos. Dragones y Mazmorras, juego de tablero y rol inventado por Gary Gigax, recibe una fuerte influencia del mundo creado por el escritor británico Jhon Ronald Ruel Tolkien, quien imaginó un mundo fantástico con grandes reminiscencias del pasado medieval británico. El legado de Tolkien es fundamental para conocer todos los juegos de rol de ordenador y lápiz y papel que vendrían después de este rudimentario Dungeon. Quedaba de manifiesto el gusto por el mundo medieval más legendario y abstracto, donde caballeros con brillantes armaduras luchaban contra

EL MUNDO MEDIEVAL, ES UNO DE LOS ESCENARIOS MÁS UTILIZADOS.

dragones y otros monstruos para liberar a la princesa sometida a las atrocidades del monstruo. La revisión de los mundos de fantasía contenidos en los cuentos tradicionales es completa en estos juegos. Títulos que han logrado un gran éxito en el mercado de los videojuegos, comenzando por este primitivo juego y acabando a día de hoy en el éxito que ha sido The Elder Scrolls V: Skyrim (íd.; Bethesda Game Studios, 2011).

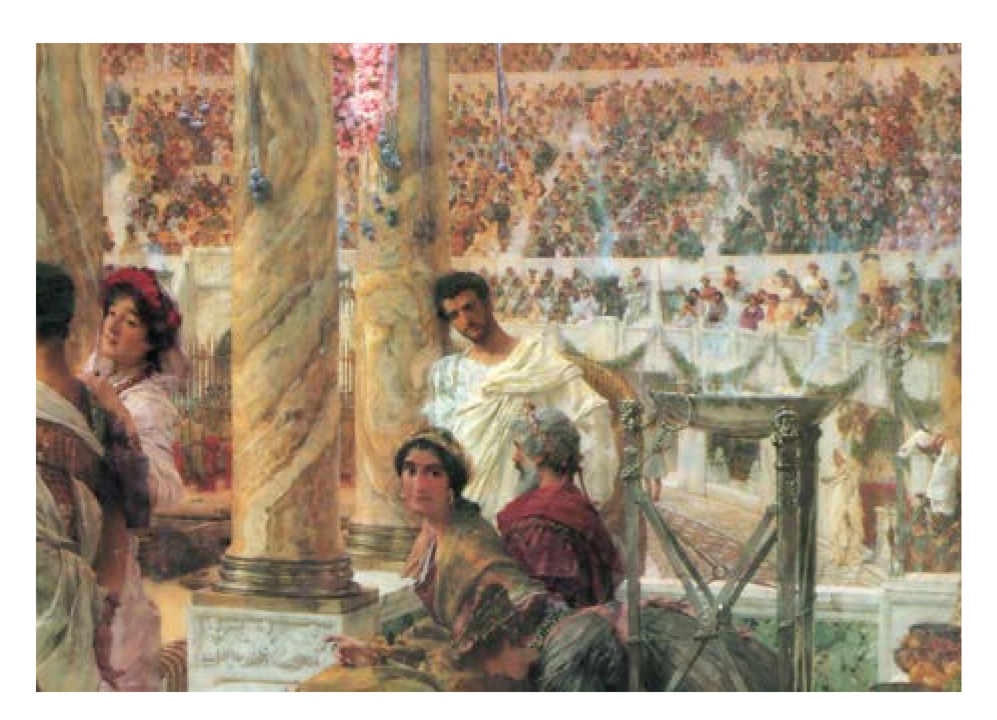
Incluso la estructura de los juegos de rol para ordenador (RPG en adelante) es una herencia del mundo creado por Tolkien. Sus obras más famosas, El Hobbit y El Señor de los Anillos comienzan con un viaje iniciático, donde un simple hobbit comienza una aventura para acabar salvando al mundo. Este esquema es repetido hasta la saciedad en numerosos títulos RPG del mercado. Las fuentes que utiliza Tolkien para su mundo fantástico son los cantares de gesta medievales, la literatura





caballeresca y las leyendas artúricas. En El Quijote, sátira y culmen de la literatura caballeresca medieval encontramos, por ejemplo, el viaje iniciático del protagonista. Todos los géneros mentados pertenecen en mayor o menor medida al mundo medieval. Por tanto la influencia histórica más importante para la gran mayoría de los RPG´s es sin duda el mundo creado por Tolkien y por consiguiente la época medieval europea. Al éxito de este Dungeon le siguieron otros en el mismo año, dnd (íd.; Gary Whisenhunt, Ray Wood, 1975), y en el siguiente año, 1976, Telengard (íd.; Daniel Lawrence, 1982) y Zork (íd.; Dynamic Modelic Group, 1979). El éxito de los juegos de rol vería su una de sus cimas con la salida del primer Multi-User Dungeon (MUD) creado por Roy Trubshaw y Richard Bartle, precursores de los actuales MMORPG´s.

En el año 1977 hasta el 1983 el mundo vería nacer y caer a la segunda generación de videoconsolas. Dentro de esta generación aparecieron títulos de gran calado para la historia del sector como Asteroids (íd.; Atari Inc, 1979), Breakout (íd.; Atari Inc, 1976), Defender (íd.; Williams Electronic, 1980), Donkey Kong (íd.; Nintendo, 1981), Mario Bros (íd.; Ninten-



EL MUNDO MEDIEVAL FANTÁSTICO ES LA PRINCIPAL INFLUENCIA PARA LA CREACIÓN DE RPG´ S.

do, 1985), Pac-Man (íd.; Namco, 1980), Pitfall (íd.; Activision, 1982), Ultima (íd.; Richard Garriot, Origin Systems, 1981) o Castle Wolfenstein (íd.; Muse Software, 1981).

De nuevo la mecánica siguió triunfando entre los juegos de esta generación. Muy pocos desarrollaron una narrativa y una exposición de ideas destacable. La diversión inmediata fue la protagonista. En cambio, entre los otros juegos que intentaron aportar algo más aparecen los citados Ultima (íd.; Richard Garriot, Origin Systems, 1981) o Wizardy (íd.; Sir Tech, 1981). Juegos donde de nuevo la literatura fantástica de corte medieval cobró el protagonismo. Será este mundo medieval legendario la principal influencia para los RPG's hasta generaciones muy posteriores donde aparezcan apuestas diferentes. Por supues-

to el auge que durante finales de los setenta y principios de los ochenta tuvieron los juegos de rol de mesa en EE.UU explican este éxito y aparición continua de títulos con la misma ambientación, donde la Historia es transformada al gusto del desarrollador sin tener en cuenta detallismos ni realidades históricas comprobables.

Pasado el año 1983 y hasta el año 1995 se desarrollaría la tercera generación de videoconsolas compuestas por 8-bit. Fue durante esta generación cuando los videojuegos se consolidaron como forma de entretenimiento masivo como podemos observar en el crecimiento exponencial de los títulos publicados. Durante estas fechas aparecieron grandes sagas que continúan hasta hoy en día como los referentes de muchos géneros, tales como Final Fantasy (íd.; Square, 1987), Dragon Quest (íd.; Chunsoft, 1986), Legend of Zelda (íd.; Nintendo EAD, 1986), Alone in the Dark (íd.; Infogrames, 1992), Fire Emblem (íd.; Nintendo R&D1, 1986), Metal Gear (íd.; Konami, 1987), Mega Man (íd.; Capcom, 1987), Super Mario Bros. (íd.; Nintendo Creative Department, 1986) o Tetris (íd.; Alexey Pajitnov, 1986) entre otros muchos. La capacidad de las consolas mejoró considerablemente y la capacidad de los ordenadores soportó juegos más complejos e inmersivos donde la

LA MITOLOGÍA HA SIDO OTRA GRAN FUENTE DE INSPIRACIÓN.

historia comenzaba a tomar protagonismo en el desarrollo de los mismos. Sin embargo el uso de la Historia permaneció inmutable. La fantasía heroica y fantástica de corte medieval siguió liderando el panorama con juegos como The Bard's Tale (íd.; Interplay Productions, 1985-1991), que aunque ambientando en un mundo fantástico medieval, incorporaba novedades como la figura del bardo errante medieval, figura de gran relevancia romántica para la cultura popular.

Sin embargo es en esta generación de videojuegos donde toman forma dos aspectos nuevos y diferentes en lo que respecta al uso de la Historia. El primero es la utilización de la Historia y mitología tradicional japonesa en obras como Dragon Quest (íd.; Chunsoft, 1986), Zelda (íd.; Nintendo EAD, 1986), o Final Fantasy (íd.; Square, 1987).

El segundo aspecto es la introducción de la Segunda Guerra Mundial como escenario jugable en el mundo del ocio digital, in-



DURANTE LA TERCERA GENERACIÓN DE CONSOLAS (1983 - 1995) EL USO DE LA HISTORIA CONTINUÓ IGUAL.

troducido por la obra de Wolfstenein (íd.; Muse Software, 1981) y continuando por Wolfstenein 3D (íd.; id Software, 1992). Títulos donde encarnábamos a un soldado americano que mediante diferentes armas en mano acababa con el ejército nazi hasta acabar con su líder, Hitler. Este juego sería la base de donde partirían los modernos FPS como Call of Duty (íd.; Infinity Ward, 2003) o Medal of Honor (íd.; DreamWorks Interactive, 1999). Pero también fue novedoso por otro aspecto, la introducción del nacionalismo en el mundo del ocio digital. No deja de ser significativo que sea un norteamericano, descendiente de polacos, quien acabe él solo, sin ayuda de nadie más, con todo el ejército nazi. Sin duda es una visión simplista y parcial pero

presente en otras muchas otras obras culturales de corte histórica producidas en el pasado medio siglo donde en todas ellas aparecen los norteamericanos como los salvadores de Europa, sin llegar a mentar siquiera a los demás países combatientes. Sin duda, en el contexto histórico, son estos dos aspectos, la introducción del folclore japonés y la Segunda Guerra Mundial como escenario jugable, los dos aspectos más destacados de la tercera generación de videoconsolas. Aunque la ambientación fantástica siguió siendo la principal fuente de inspiración para muchos de los juegos pertenecientes a esta generación.

OTRA DE LAS GRANDES INFLUENCIAS ES LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

Las continuaciones de Ultima (íd.; Richard Garriot, Origin Systems, 1981), Warcraft (íd.; Blizzard Enterntainment, 1994), King's Quest (íd.; Sierra On-Line, 1984-1990), Might and Magic (íd.; New World Computing, 1986) y Heroes of Might and Magic (íd.; New World Computing, 1995) son todos juegos de extrema popularidad que aceptaron e hicieron suyos los cánones de la fantasía heroica o épica medieval inspirada el mundo creado por Tolkien. La aparición de la obra de Interplay Entertainment, Wasteland (íd.; Interplay Productions, 1988), fue de las primeras, sino la primera, en esquivar el lado fantástico de los juegos de rol para situar su RPG en el siglo XXI en un escenario post-apocalíptico. Sin embargo no abandonó la estructura habitual, el personaje básico que a través de un viaje iniciativo va incorporando compañeros a su grupo así como nuevas habilidades y equipamientos para lograr llevar a cabo su misión. Otros ambientes fueron tratados en esta generación, como por ejemplo el mundo de los piratas con obras como The Secret of Monkey Island (íd.; LucasFilm Games, 1990) o Sid Meier's Pirates! (íd.; MicroPorse, 1987) que ofrecían una imagen romántica de este colectivo histórico ambientado en el Caribe durante la época moderna.

La aparición de los juegos de estrategia en tiempo real ocasionó el nacimiento de diversas sagas históricas de gran popularidad. La primera en populari-

DENTRO DE LOS "RTS" LA HISTORIA BRILLÓ CON LUZ PROPIA.

dad fue Caesar (íd.; Impressions Games, 1992). En este juego aparecido en 1992 encarnábamos al dirigente de una ciudad romana que había de construir, desarrollar y mantener un asentamiento romano desde sus más tiernos inicios hasta el desarrollo máximo que pudiera ofrecer el mapa donde jugábamos. La Historia entró con fuerza gracias a este título en el mundo de los videojuegos. Su influencia más directa era sin duda Sim City (íd.; Maxis, 1989) sin embargo existían diversas diferencias como el carácter bélico del juego ambientando en el mundo romano y su propia ambientación histórica.

Dentro del juego tenías que satisfacer las necesidades de tu pueblo, básicas al comienzo pero más complejas y heterogéneas según avanzabas, teniendo que dotar a tu pueblo de templos donde pudieran rezar, acueductos y depósitos para que pudieran satisfacer sus necesidades básicas así como mercados para que pudieran comprar comida y otros artículos, mercados que debían de




LA INFLUENCIA DE LA FANTASÍA
ÉPICA SOBRE LA
REPRESENTACIÓN DE LA
HISTORIA HA SIDO MUY ALTA.

TRAS LA FANTASÍA MEDIEVAL, LA MITOLOGÍA Y LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, EL MUNDO ROMANO ES EL OTRO GRAN ESCENARIO.

abastecerse de productos y materias primas primero. En definitiva, un juego muy completo sobre el mundo romano que además incluía dentro de sus características una manifiesta intención educativa al incluir numerosos aspectos relacionados con la vida cotidiana y política del mundo romano.

Quedaba incluido con este juego otra de las ambientaciones preferidas para los videojuegos, el mundo romano. Sin embargo, aunque Caesar fuera su gran éxito, antes de él la desarrolladora afincada en Cambridge ya había experimentado con el mundo de los videojuegos y la historia con otros títulos como Cohort: Fighting for Rome (íd.; Impressions Games, 1991), Conquest of Japan (íd.; Impressions Games, 1992), o Merchant Colony (íd.; Impressions Games, 1992). Aunque ninguno de ellos fue el gran éxito que fue Caesar. Tras este la desarrolladora desarrollaría tres continuaciones más y otros títulos que mantenían su misma esencia pero cambiaban en su ambientación, trasladándonos a lugares tan exóticos como el Antiguo Egipto con Pharaon (íd.; Impressions Games, 1999), la Antigua China con Emperador (íd.; Impressions Games, 2002), ambientación ya tratada por el clásico Romance of the Three Kingdoms (íd.; Koei, 1985), o la Antigua Grecia con Zeus (íd.; Impressions Games, 2000), título que incluía elementos mitológicos derivados de la Antigua Grecia.

Todos títulos ambientados en épocas atractivas para el común de la sociedad que las mira con asombro e interés desmedido por muchos de los logros que consiguieron que han perdurado en nuestra memoria colectiva como épocas de grandeza. Sin duda "los vocablos «memoria colectiva» y «memoria popular» constituyen un claro indicio de la multiplicidad de rasgos y cometidos que atribuimos al pasado".

En definitiva, la tercera generación de consolas y los juegos publicados entre los años comprendidos entre el año 1988 y el año 1995 aportaron dos nuevas temáticas históricas nunca antes vistas como la Segunda Guerra Mundial tratada de una manera concreta y específica, el folclore



EL USO DE LA HISTORIA EN LOS VIDEOJUEGOS HA SEGUIDO EL MISMO CAMINO QUE EL CINE.

japonés donde la influencia y el legado samurái cobrarían una capital importancia, además de presentar otras ambientaciones que más tarde serían aprovechadas con recurrencia como son el mundo de los piratas durante la Edad Moderna, principalmente en el Caribe y las grandes civilizaciones antiguas como Egipto, Roma o Grecia. Todos momentos y lugares históricos de gran interés por la cultura popular siguiendo la estela de los otros movimientos culturales como el cine, la televisión o la literatura.

La cuarta generación de consolas comprende los años 1988 y 1999. Durante esta década los juegos ambientados en épocas pasadas se consolidaron en el género de la estrategia con dos grandes títulos que marcarían el futuro del género, Civilization (íd; MicroPorse, 1991), y Age of Empires (íd; Ensemble Studios,

1997). El primero fue lanzando en 1991 y aunque es un juego de estrategia comúnmente se le denomina 4X (explora, expande, explota y extermina). El objetivo del título era hacer florecer una civilización desde la etapa prehistórica hasta un futuro cercano. El juego se dividía en turnos donde podías mover tus unidades, crear nuevas, fundar ciudades, entablar negociaciones con las otras civilizaciones o atacarlas para intentar vencer a ellas. Su inmersión histórica es, como todos los juegos de estrategia en tiempo real o por turnos, anecdótica y tópica, debido a la compresión de seis mil años en una sola partida. Sin embargo la profundidad de la mecánica del juego hace que te identifiques con la civilización representada, además, la inclusión de grandes líderes históricos aumentaba el aspecto histórico del juego. Este título daría diversas y continuas entregas hasta su más reciente aparición, Civilization V: Gods & Kings (íd; Firaxis Games, 2012). El otro juego mencionado, Age of Empires, cambia la utilización de los turnos por la estrategia en tiempo real. Su ambientación no es tan gigantesca como la de Civilization, sin embargo su éxito fue mucho mayor.

Ambientando en el mundo antiguo podías encarnar a cualquiera de las muchas civilizaciones que ofrecía, desde Babilonia hasta Egipto pasando por Micenas o Fenicia. La evolución del juego daba inicio en la Edad de Piedra e ibas avanzando a través la Edad de las Herramientas, la Edad del Bronce y la Edad del Hierro. Sin duda era una ambientación arriesgada, no escogió un momento histórico excesivamente atractivo salvo por las civilizaciones egipcias o babilónicas, quienes podían construir en modo de maravilla los famosos zigurats o pirámides respectivamente. Sin embargo sus mecánicas de juego lograron triunfar en todo el mundo situándolo como uno de los máximos exponentes de la estrategia en tiempo real.

Este juego demostraba que el uso de la Historia no debía ser siempre en beneficio de las épocas y las civilizaciones más conocidas. Este aspecto innovador quedó patente en otro juego de

LAS SAGAS CIVILIZATION Y AGE OF EMPIRES POPULARIZON LOS CONTEXTOS HISTÓRICOS EN LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA.

extrema originalidad y complejidad: The Patrician (íd; Ascaron, 1992). En este juego el jugador encarna el papel de un mercader de la Liga Hanseática medieval en el Mar Báltico. Su objetivo es ir acumulando dinero a través del comercio, para de esta manera ir escalando puestos en el ámbito político y social de la Liga expandiendo tu compañía de comercio. Uno de los aspectos que más destacaron de The Patrician fue su complejidad y la cantidad ingente de información que ofrecía al jugador en forma de productos de la época, ciudades, cargos políticos, etc.

Sin duda The Patrician inició una idea histórica dentro de los videojuegos, y no era más que esta complejidad y realismo histórico funcionaba y podía llegar a ser un éxito si se enfocaba al público adecuado. Esta idea sería rescatada en sus siguientes entregas y otras sagas futuras que elevarían a los altares esta idea de juego real y fiel a la Historia dirigido a una minoría selectiva. Paralelamente esta generación contempló como los juegos de rol para ordenador occidentales se consolidaron en el sector como la referencia. Diablo (íd; Blizzard North, 1996), Baldur´s Gate (íd; BioWare, 1998), Icewind Dale (íd; Black Isle Studios, 2000), o The Elder Scrolls: Arena (íd; Bethesda Softworks, 1994), fueron todos

PIRATAS, FOLCLORE JAPONÉS, LA EDAD MEDIA O LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL SON LOS ESCENARIOS HISTÓRICOS MÁS RECCURRENTES.



THE PATRICIAN DEMOSTRÓ QUE UNIR COMPLEJIDAD Y VERACIDAD HISTÓRICA PUEDE FUNCIONAR EN UN VIDEOJUEGO.

títulos de gran éxito que acudieron de nuevo a la ambientación fantástica medieval para recrear sus propios mundos, unos creados expresamente para el juego, otros ambientados en licencias ya conocidas como Dragones y Mazmorras. De todas formas todos los rasgos característicos se encontraban ahí, el viaje iniciático, las referencias a las órdenes de caballería y clerecía, incluso paralelismos con las Órdenes Militares tales como los Hospitalarios o Templarios, convertidos en paladines en estos juegos, incluso la épica de muchas estas obras fantásticas como la desarrollada por Tolkien.

Otros aspectos de la Historia que aparecieron en el mundo de los videojuegos durante esta época fueron el esoterismo o los misterios. La sombra de la



película Indiana Jones en busca del Arca perdida (Raiders of the Lost Ark, Steven Spielberg 1981) fue alargada para el mundo de la arqueología.

La figura del protagonista de la película rápidamente ensombreció a los verdaderos arqueólogos que fueron sustituidos por la figura de Indiana Jones. Los videojuegos no fueron ajenos a este cambio paradigmático en la visión que la cultura popular tenía de la profesión del arqueólogo. Aunque previamente ya tuvo su versión pixelada con Indiana Jones y la última cruzada (Indiana Jones and the last crusade: The graphic adventure, LucasArts, 1989) fue con Indiana Jones and the Fate of Atlantis (íd; LucasArts, 1992) donde el arqueólogo más famoso de todos los tiempos, mucho más incluso que los auténticos y verdaderos arqueólogos, se enfrentaba a los nazis para recuperar las reliquias de la civilización perdida de Atlantis. Los tópicos históricos son sin duda los más utilizados para la creación de videojuegos. Sin embargo el mundo del ocio digital no tardaría en crear su propia figura arqueológica. En el año 1996 sale a la luz la aventura Tomb Raider (íd; Core Design 1996), en ella encarnamos a Lara Croft, una bella arqueóloga y aventurera que dedicaba sus días a gastarse el dinero de su familia buscando tesoros perdidos de antiguas civilizaciones mientras se enfrentaba a innumerables peligros. El paralelismo con la figura de Indiana Jones es claramente evidente, sin embargo le faltaba un aspecto, el de la docencia. Este interés por los aspectos más esotéricos de la Historia no estaba nada más que comenzando y uno de sus mejores hitos fue sin duda Broken Sword: The Shadow of the Templars (íd; Revolution Software 1996).

En esta aventura gráfica gestionamos a George Stobbart, un turista norteamericano en París que se veía envuelto en una serie de crímenes relacionados con la Orden del Temple. De nuevo aparecen los rincones de la Historia que han despertado más curiosidad entre la cultura popular, como es el caso de los templarios y su supuesta supervivencia y transformación en otros tipos de órdenes secretas. La cuarta generación de consolas y los títulos que se desarrollaron para otras plataformas dentro de esta horquilla del tiempo ampliaron el uso público de la historia. Nacieron nuevas influencias como el esoterismo histórico de temas relacionados con civilizaciones perdidas como la Atlántida, o de misterios para la cultura popular como el dramático final de los Templarios. Pero sin duda el



CRUSADER KINGS II PUEDE SER EL ACERCAMIENTO A LA REALIDAD HISTÓRICA MÁS ACERTADO REALIZADO POR UN VIDEOJUEGO.

EN LA DÉCADA DE LOS AÑOS 90 COMIENZA UN NUEVO USO DE LA HISTORIA, LA BÚSQUEDA DE LA VERACIDAD, CON JUEGOS COMO EUROPA UNIVERSALIS O THE PATRICIAN.

aspecto más interesante de esta generación fue la popularidad que alcanzaron los juegos de estrategia históricos como Age of Empires o Civilization, claves para entender el posterior desarrollo del género, enriquecido por la propuesta de The Patrician , desde la cual nacerían títulos más cercanos a la realidad y la fidelidad histórica.

La siguiente generación de videoconsolas se desarrollaría desde el año 1993 hasta el año 2006. Los caminos ya se encontraban marcados desde las anteriores generaciones, los FPS se decantarían por la Segunda Guerra Mundial, Call of Duty (íd.; Infinity Ward, 2003) y Medal of Honor (íd.; DreamWorks Interactive, 1992), los juegos de rol por la fantasía épica de corte medieval como Neverwinter Nights (íd.; Bioware, 2002), The Elder Scrolls III: Morrowind (íd.; Bethesda Games Studios, 2002) por citar algunos y la estrategia por la fidelidad histórica dividida entre la estrategia en tiempo real; Age of Empires II (íd.; Ensemble Studios, 1999), Empire Earth (íd.; Stainless Steel Studios, 2001), la estrategia por turnos Civilization III (íd.; Firaxis Games, 2001) y la denominada alta estrategia como Europa Universalis (íd.; Paradox Development< Studios, 2001), Pax Romana (íd.; DreamCatcher Interactive, 2003), Victoria (íd.; Paradox, 2003) por ser representativos de cada género. Esta última es sin duda la aportación más interesante al campo de la Historia dentro del mundo de los videojuegos. Su mecánica de juego es heredera de The Patrician (íd.; Ascaron, 1992), caracterizado por una compleja microgestión, inexistencia de objetivos prefijados en un escenario libre e increíblemente grande y una dificultad y complejidad realmente asombrosa. Uno de los rasgos más característicos de estos juegos denominados de alta estrategia es la necesidad de recopilación de información por parte de los desarrolladores.

Esta acción investigadora y recopilada no es realizada por un



LA COMPAÑÍA SUECA PARADOX PUEDE SER LA MEJOR DESARROLLADORA DE JUEGOS HISTÓRICOS.

historiador, sus resultados no son perfectos, sin embargo manifiestan una intención erudita por parte del creador del videojuego. No olvidemos que de todos modos existen restricciones tecnológicas para la recreación fidedigna de un momento histórico, máxime si lo que estamos creando es una obra dedicada al ocio. Este tipo de juegos nacidos en esta generación más que juegos de estrategia son simuladores históricos, te ofrecen el tiempo y el espacio y te encargan a ti, el jugador, que experimentes con los elementos que te han dado. El mejor ejemplo es el que ofrece Crusader Kings (íd.; Paradox Development Studios, 2004), en este título la desarrolladora sueca nos ofrecerá cientos de dinastías repartidas por la Europa Medieval, el Próximo Orien-

PHILIPPE THIBAUT FUE EL RESPONSABLE DE LA NUEVA DERIVA REALISTA DE LOS VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS.

te, el Magreb y la Rusia Europea para que desempeños nosotros su historia. Será nuestro papel ir casando a nuestros herederos para dotar de mayor prestigio a nuestra familia, de arrebatar títulos y propiedades de nuestros vecinos o desencadenar una Guerra Santa para liberar los Santos Lugares. Estos son solo un ejemplo de lo que nos ofrecen los juegos de este tipo nacidos de la mente pensante de Philippe Thibaut y su juego de tablero Europa Universalis, que sería más tarde transportado a nuestros ordenadores. En el año 2001 la desarrolladora sueca Paradox lanza al mercado su juego Europa Universalis I (íd.; Paradox Development Studios, 2001). En ese momento nació un nuevo género: la simulación histórica. En menos de un año lanzó la segunda entrega, mejorando al primero y consolidando el nuevo género. La segunda entrega hacía hincapié





en las decisiones históricas reales y marcaba el camino del jugador lanzándole en un mar de Historia donde todo te afectaba, creando un juego hoy por hoy mítico.

El éxito no tardó en llegar. Su gran labor bien lo merecía y comenzaron a expandir su mundo. La simulación histórica se fue expandiendo en la línea temporal. La expansión La Corona en el Norte (íd.; Paradox Development Studios, 2003), aparecida dos años después, implementaba nuevas decisiones y protagonistas aumentando las, ya de por sí extensas, opciones del jugador y alargando enormemente la vista de éste. Ese mismo año el mundo vería el lanzamiento de Victoria (íd.; Paradox, 2003). La simulación histórica alcanzaba el complejo siglo XIX y principios del XX. La simulación histórica fue creciendo, las opciones eran tan extensas como la gestión de

ESTE NUEVO REALISMO HA SIDO BAUTIZADO POR NOSOTROS COMO “SIMULACIÓN HISTÓRICA”.

las noticias, los sindicatos, la modificación de las leyes de tu país o la declaración de guerra. La guerra Franco-Prusiana nunca estuvo tan viva ante nuestros ojos que en este juego. El año siguiente la saga iniciada con Europa Universalis volvió a crecer con el lanzamiento de Crusader Kings (íd.; Paradox Development Studios, 2004). La fascinante historia medieval se plasmó de manera magistral en este videojuego. En esta ocasión no manejabas un país, sino una dinastía y era igual de importancia la gestión de la economía de tus dominios como la elección de esposa para ti y para tus hijos e hijas como mantener contento a tus vasallos.

Los cuales tenían libre albedrío, y tanto podían ayudarte como colocar en el trono a otro candidato más apropiado para ellos.

Quedaba un conflicto mundialmente conocido y aún recordado. En el año 2002 aparece Hearts of Iron (íd.; Paradox Development Studios, 2002) y la II Guerra Mundial quedaba también bajo el paraguas de este nuevo género, la simulación histórica. Las diferentes expansiones de los diferentes juegos no tardaron en aparecer y el mundo de Paradox fue expandiéndose y enriqueciéndose. Hasta que en el año 2007 apareciera la tercera entrega de su saga más conocida, Europa Universalis III (íd.; Paradox Development Studios, 2007). El modo de juego se consolidaba, el entorno gráfico se pulía y las opciones históricas se enriquecían y multiplicaban. Desde formar la nación española, italiana o alemana hasta ser coronado emperador del Sacro Imperio o restaurar el Imperio Romano eran opciones viables en este juego. Tal fue su calidad y reconocimiento que cuatro años después de su lanzamiento siguieron trabajando en el desarrollo de más contenido con la aparición la expansión Divine Wind (íd.; Paradox Development Studios, 2011), que ampliaba los horizontes del juego hacia el extremo oriente. Tan solo la antigüedad quedaba al margen del nuevo género creado por los suecos Paradox.

PARADOX, POCO A POCO, HA IDO CUBRIENDO TODOS LOS PERÍODOS HISTÓRICOS.

Y aprovechando su saga más conocida, sacaron al mercado



LA SAGA TOTAL WAR HA CONTRIBUIDO A POPULARIZAR ÉPOCAS DE LA HISTORIA.

Europa Universalis: Rome (íd.; Paradox Development Studios, 2008). En esta ocasión el Imperio Romano, y concretamente, la República Romana, era la protagonista del juego. Y aunque este juego es el menos complejo y profundo la posibilidad de elegir un personaje o una familia e ir desarrollando el cursus honorum hasta alcanzar el Consulado así como otras tantas opciones y decisiones históricas lo convertían en uno de los mejores retratos digitales de la República Romana. La línea temporal ya estaba completa. Con todos estos juegos y sus nuevas entregas y expansiones, podías recorrer la Historia al completo desde la I Guerra Púnica hasta la Guerra de Corea. Más de dos milenios de Historia a tus pies, esperándote.

LOS “FPS” COMO CALL OF DUTY, MEDAL OF HONOR O BATTLEFIELD POPULARIZARON CON UN GRAN ÉXITO LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

Sin embargo, y aunque son los productos de ocio digital que más fidelidad muestran a la Historia, los juegos de Paradox no son los únicos que beben del pasado. Como hemos mencionado al comienzo de la narración de esta generación otros títulos siguieron utilizando la Historia imaginada para elaborar sus historias. Los FPS se asentaron en la Segunda Guerra Mundial dejándonos encarnar a un soldado norteamericano que combatía para acabar con el nazismo.

En esta ocasión y en contraste con el seminal Wolfstenein 3D (íd.; id Software, 1992) no era un ejército de un solo hombre, sino que formabas parte de un batallón. La intención de fidelizar el juego a la Historia es manifiesta, sin embargo su resultado es algo incierto. El nacionalismo, la parcialidad y el subjetivismo se desprenden por sí solo de estos títulos. La imagen norteamericana de liberadora de Europa se nos muestra más fuerte que nunca en estos títulos. El más señero de esta generación, Call of Duty (íd.; Infinity Ward, 2003), te permite encarnar a tres personajes diferentes enmarcados en distintas nacionalidades, inglesa, norteamericana y rusa. Las dos primeras serán, como ya hemos mencionado, prototípicas y tópicas, muy del estilo de las obras cinematográficas occidentales sobre el conflicto bélico. Sin embargo la tercera, la campaña rusa, no escatimará en ofrecerte un panorama del mundo soviético totalmente desvirtuado y parcial donde la brutalidad de los mandos y la deshumanización de sus miembros es la constante, en clara crítica al sistema soviético. Por último, los juegos de estrategia en tiempo real continúan la línea que dejaron en la anterior generación. Sin embargo esta década produce todo un hito en el mundo de la Historia dentro de los videojuegos. Age of Empires II (íd.; Ensemble Studios, 1999) aún hoy en día está considerado como una de las cimas del género de la estrategia.

Su ambientación transcurre en el mundo medieval desde Japón hasta Gran Bretaña, con civilizaciones tan dispares como los bizantinos, los japoneses, los godos o los turcos. Su éxito sirvió para popularizar la Historia en toda una generación de jóvenes. Uno de los aspectos claves de su importancia para la Historia es la inclusión dentro del propio juego de una pequeña enciclopedia dedicada al mundo medieval que ejercía de apoyo y completaba la simpleza con la que se presentaba un mundo tan complejo como el medieval. Otros títulos copiaron la propuesta de Assemble Studios como Empire Earth (íd.; Stainless Steel Studios, 2001), aunque con éxito desigual. En el año 2000 el mundo del ocio digital vería como estas dos propuestas, la estrategia en tiempo real y la alta estrategia, se acababan uniendo en el título Shogun: Total War (íd.; The Creative Assembly, 2000), que a la larga acabaría siendo la franquicia de videojuegos históricos más prósperos del mercado. El juego nos trasladaba al Japón medieval para encarnar a alguna de las familias más importantes del país. Manejando todos sus hilos, aunque principalmente manejabas su espada, tenías que abrirte camino hasta alcanzar el shogunato del país. De nuevo contemplamos como el momento es elegido es uno de los momentos históricos más atractivos para la cultura popular plasmado en in-

EN LA DÉCADA DE LOS AÑOS NOVENTA LA TEMÁTICA ESÓTERICA INFLUIDA POR LA HISTORIA RESURGE, DE NUEVO, CON FUERZA.

numerables películas.

La saga Total War continuó su andadura por los períodos más importantes de la historia. Del Japón medieval pasó a la Europa medieval con Medieval: Total War (íd.; The Creative Assembly, 2002), y de ahí a la antigua Roma con el título Rome: Total War (íd.; The Creative Assembly, 2004). Tras continuaciones y expansiones publicó Empire: Total War (íd.; The Creative Assembly, 2009), el mismo juego, pero ambientado esta vez en el siglo XVIII europeo y mundial extendiéndose hasta las campañas napoleónicas. Esta entrega es el juego de estrategia más vendido de la historia, con más de un millón de copias en todo el mundo. Si debemos sacar algo en claro de esta serie es un aspecto fundamental del uso de la Historia en los videojuegos. El uso que de esta hacen no es original sino que es heredado del mundo del cine. Las cuatro grandes ambientaciones que existen para el mundo de los videojuegos, es decir, los mundos fantástico de corte medieval, la Segunda Guerra Mundial, el Japón de los samuráis como una entelequia y el mundo antiguo son las cuatro ambientaciones más tratadas en el mundo del cine. Existen numerosísimas películas ambientadas en estos momentos históricos, incluso géneros completos dedicados a estas ambientaciones como el conocido péplum o cine ambientado en Roma. Las películas de samuráis del director Kurosawa marcaron un antes y después en el género de samuráis y hasta entonces nadie lo ha superado, sino que se ha tomado siempre como modelo y referente cultural a la hora de plasmar la vida de un samurái en pantalla. El cine bélico ha sido ambientado en su mayoría en la Segunda Guerra Mundial, pocas películas escapan a este escenario, salvo las desarrolladas en otros conflictos bélicos como Vietnam. La última ambientación, el mundo fantástico medieval, es igual de recurrente y tiene su cima en obras como las dirigidas por Peter Jackson y basadas en El Señor de los Anillos.

El mundo medieval es retratado en infinidad de películas en su vertiente más legendaria y pocas

EL GRAN ÉXITO DE LA SAGA TOTAL WAR ABRIÓ EL PASO PARA OTROS CONTEXTOS HISTÓRICOS ENTRE EL GRAN PÚBLICO.



THE WITCHER, AUNQUE NO ES HISTÓRICO, REALIZA UN USO VERÍDICO DE ESTA.

películas, al igual que muy pocos juegos, han tratado de encontrar su vertiente más fidedigna a la Historia y cuando lo han realizado han sido productos culturales destinados a una minoría selectiva. Por todo ello defendemos que el uso que se ha dado a la Historia en los videojuegos no es un uso original e innovador sino que ha sido el uso de la Historia en el cine quien ha marcado el camino a seguir a muchos desarrolladores de videojuegos. Las otras ambientaciones y usos históricos referidos como de menor importancia, especialmente el esoterismo histórico sigue presente en nuestras pantallas gracias a las continuaciones de Tomb Raider (íd.; Eidos Software, 2000), o Broken Sword (íd.; Revolution Software, 1996).

Concluyendo podemos afirmar que esta generación los juegos de ambientación fantástica

medieval renuevan su sangre con fuerza y lanzan títulos que aún hoy en día son jugados con efusividad como lo son Diablo II (íd.; Blizzard North, 2000) y especialmente World of Warcraft (íd.; Blizzard Entertainment, 2004). De nuevo aparecen todos los rasgos característicos del género, distintas razas heredadas del folclore creado por Tolkien, la magia y la hechicera, el viaje del héroe desde el anonimato hasta la gloria, el enriquecimiento del personaje, la lucha del bien contra el mal, etc. Todos los aspectos originales del sector se mantienen pulcros y no serían movidos hasta unos años más tarde, en la siguiente generación.

La siguiente generación de consolas transcurre desde el año 1998 hasta el año 2003, solapándose por completo con la anterior generación. Pasaremos entonces a la séptima generación de videoconsolas, la actual, iniciada en 2004 y activa hasta el presente. En esta generación vemos como los juegos ambientados en diferentes momentos históricos y/o relacionados con la Historia surgen con fuerza. La causa de este interés por el género histórico es en parte gracias al éxito del inicio de la saga Assassin's Creed (íd.; Ubisoft Montreal, 2007). En este título encarnamos a un asesino perteneciente a la secta islámica medieval de los Hassasins que persigue la muerte de sus más acérrimos enemigos, los templarios. Comprende esta obra la total manipulación y tergiversación de los hechos considerados históricos. Esta vez la herencia es literaria, las obras de ficción dedicadas a los enigmas de los Templarios como el Enigma Sagrado (The Holy Blood and the Holy Grail, Henry Lincoln, Michael Baigent y Richard Leigh, 1982), pusieron de moda la figura legendaria y mítica de la Orden de los Pobres Caballeros de Cristo y del Templo de Salomón. A la cual no dudaron en mezclarla con todo tipo de sociedades herméticas que pasaba desde los Masones hasta los Rosacruces y todo tipo de sociedades secretas modernas.

El esoterismo histórico volvió a la palestra como no lo hacía desde las películas dirigidas por Steven Spielberg. Este hecho lo

EN LA ACTUALIDAD LA HISTORIA SIGUE DE ACTUALIDAD GRACIAS A SAGAS COMO ASSASSIN´ S CREED.

aprovechó otra compañía para ofrecer otro título que de nuevo movió el paradigma de la figura popular del arqueólogo, Uncharted: El Tesoro de Drake (Uncharted: Drake's Fortune; Naughty Dog, 2007). Todos estos juegos, sumados a las continuaciones de la saga protagonizada por Lara Croft volvieron a poner de moda los aspectos más míticos de la Historia y que han movido el interés de la cultura popular desde hace siglos, tales como la Atlántida, los Templarios, los mayas, las pirámides egipcias, etc. Todos los tópicos históricos se encuentran presentes en estos juegos dedicados a los aspectos más legendarios de la Historia.

El problema reside cuando la masa popular toma estos hechos como ciertos, no son pocos los que consideran como verdades las historias que ofrecen estos juegos. El alejamiento entre la Historia académica y la Historia popular alojada en la conciencia colectiva es cada vez mayor. La figura del historiador, como ya mencionamos al comienzo del texto, está cada vez más desprestigiada y su labor es realizada en muchas ocasiones por agentes ajenos al oficio del historiador.

Por tanto debemos reclamar nuestro lugar en una sociedad moderna que asedia culturalmente al espectador y al usuario con mensajes erróneos y confusos sobre su propia Historia. Porque no lo olvidemos, la Historia es una poderosa herramienta para crear conciencia y opinión.

Por supuesto las siguientes ambientaciones siguieron el camino marcado con pequeñas modificaciones. Los juegos ambientados

LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS POPULARES ES COMPLETAMENTE AJENA AL OFICIO DEL HISTORIADOR.

EL HISTORIADOR DEBE RECLAMAR SU POSICIÓN DENTRO DE LA SOCIEDAD Y DENTRO DE LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS.

en la Segunda Guerra Mundial tras la saturación que supuso la generación anterior se trasladaron a otros conflictos bélicos, especialmente el Medio Oriente. Títulos como Spec Ops: The Line (íd.; Yager Development, 2012) o algunos de los nuevos Call of Duty cambiaron de enemigos, pasaron del nazi al árabe islamizado radical y terrorista. Cambios producidos al compás de las modificaciones en los guiones de las películas norteamericanas, donde el enemigo pasó de ser el ruso comunista al árabe terrorista. La intención es claramente manifiesta y en muchas ocasiones burda. El objetivo de crear conciencia, de crear identidad es excesivamente manifiesto en todos estos casos. Por otro lado la ambientación fantástica cambió algunos de sus aspectos para intentar presentarnos historias un tanto alejadas de la tradición fantástica occidental.

El caso más reseñable es The Witcher (íd.; CD Projekt RED, 2007), el cual adapta la obra de Andrezj Sapkowski. Este autor polaco de libros fantásticos se aleja del modelo creado por Tolkien para basar su obra en las tradiciones, folclores y leyendas bálticas, balcánicas y centroeuropeas, construyendo un poderoso relato donde los aspectos clave de la sociedad medieval están plasmados de manera más fiel que en otros RPG.

La diferenciación de órdenes sociales, las condiciones de vida, las enfermedades o las grandes roturaciones de bosques del siglo XIV están plasmadas en este juego, que, aunque de corte fantástico bebe mucho y bien de la literatura de los siglos XIV, XV y XVI. La ambientación más fidedigna a la Historia siguió dando sus frutos en el terreno de la alta estrategia, juegos como Europa Universalis III (íd.; Paradox Development Studios, 2007), Crusader Kings 2 (íd.; Paradox Development Studios, 2012), Victo-



LA HISTORIA INTENCIONADA ES UN ARMA PROPAGANDÍSTICA EXTREMADAMENTE EFICAZ.

ria II (íd.; Paradox Development Studios, 2010) o Hearts of Iron III (íd.; Paradox Development Studios, 2009) son verdaderas cumbres del juego ambientado en la Historia dirigido a una minoría selectiva dotados de una profundidad y complejidad pocas veces vista, siendo en muchas de las ocasiones juegos verdaderamente didácticos que no recurren a la fantasía ni a la deformidad de la Historia, sino que simplemente te ofrecen un tiempo, un espacio y unas posibilidades para que tú las aproveches como creas oportuno.

Como conclusión poder afirmar que la generación presente se caracteriza por el continuismo en el uso de la Historia salvando algunas pequeñas diferencias como el relativo abandono del escenario de la Segunda Guerra Mundial por el escenario oriental, el interés y el éxito del esoterismo histórico y la difusión y consolidación de la Historia en la llamada Alta Estrategia además del abandono parcial y li-

LA HISTORIA, BIEN ENTENDIDA Y UTILIZADA, SIGUE FORMANDO PARTE DE UNA MINORÍA DE VIDEOJUEGOS.



mitado del modelo de Tolkien en los juegos de rol fantástico medievales para ordenador.

Por todo lo demás el uso de la Historia en los videojuegos sigue siendo el heredado del mundo del cine sin grandes cambios ni innovaciones. Sin embargo hay que apuntar en este epílogo de la séptima generación que como todas las producciones culturales de corte histórico, novelas, cine, televisión, etc, ha sufrido un poderoso auge multiplicándose los títulos que se situaban en el pasado y nos narraban una historia ambientada en la Historia. Sin embargo el alejamiento de los historiadores de este sector ha propiciado la deformación y manipulación de la Historia hasta tales extremos que en muchos de los casos podríamos hablar de una Historia Inventada.

COMO CONCLUSIÓN, PODRÍAMOS DENOMINAR EL USO DE LA HISTORIA EN LOS VIDEOJUEGOS COMO HISTORIA INVENTADA.

ALBERTO VENEGAS RAMOS.

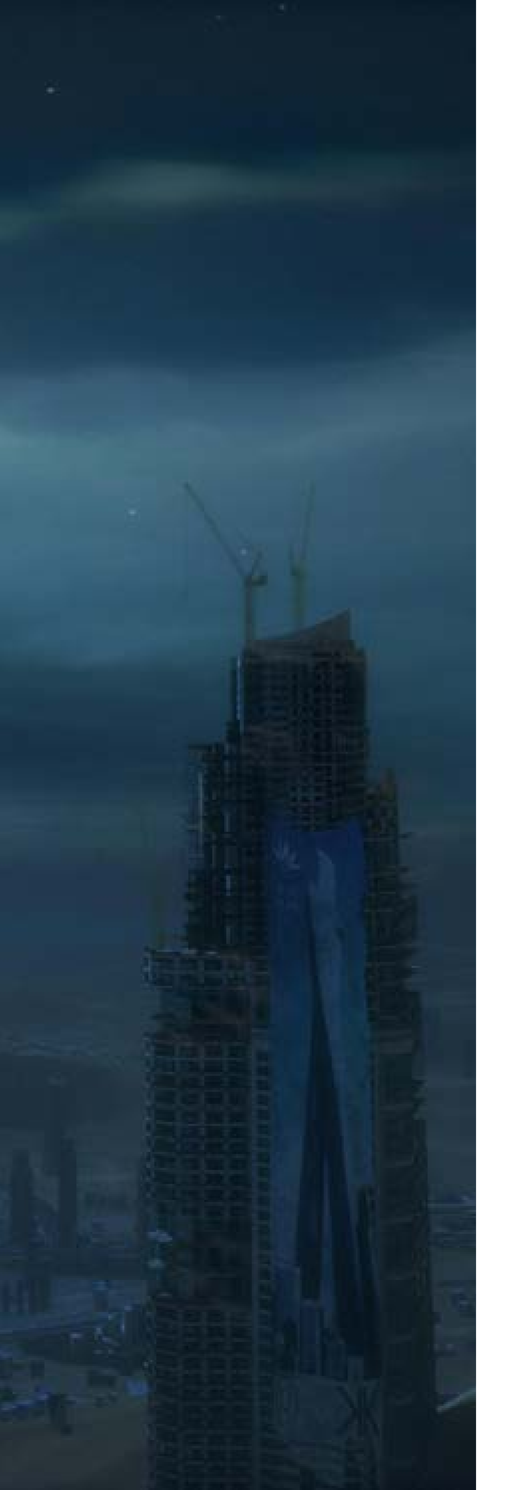


LA SUBVERSIÓN ES UN ATAQUE DE FALSA BANDERA. SPEC OPS: THE LINE.

Las denominadas operaciones de bandera falsa son aquellas operaciones encubiertas que son llevadas a cabo por gobiernos, corporaciones u otro tipo de organizaciones que son diseñadas para que parezcan realizadas por otras entidades. El término proviene del mundo naval, en el que estaba bien considerado que un navío navegara con una bandera falsa siempre y cuando izara la

propia antes de realizar un ataque. Una de las operaciones de este tipo más conocida fue el denominado "Incidente Gleiwitz" pertrechado por Reinhard Heydrich. El gobierno alemán de Hitler usó a sus propios soldados vestidos como tropas polacas para atacar una emisora de radio alemana y así conseguir un casus belli válido para invadir Polonia. La historia militar, y por lo tanto la historia mundial, está plagada de este tipo de situaciones, utilizadas por los gobiernos o grupos terroristas para sus propios intereses y en ocasiones hacer llegar un mensaje a la población.

Considero interesante comenzar este ensayo sobre el videojuego Spec Ops: The Line (Yager Development , 2012) explicando dicho término ya que su propia esencia supone un ataque de falsa bandera contra el género dentro del cual se le engloba. Los shooters son videojuegos centrados en el disparo como principal mecánica aunque dentro de esta gran categoría genérica podemos encontrar variaciones como la saga Gears of War (Epic Games, 2006- Actualidad) dentro de un mundo de ciencia ficción y con perspectiva en tercera persona, o títulos como Counter-Strike (Valve, 1999 - Actualidad), Call of Duty (Infinity Ward, 2003 - Actualidad) o Medal of Honor (EA Los Angeles, 1999 - Actualidad). La lista de videojuegos considerados grosso modo como shooters puede llegar a hacerse imposible de manejar ya que a lo largo de los últimos años la hibridación genérica se ha convertido en una de las principales bazas de creación dentro del mundo del videojuego y podemos llegar a encontrar shooters de estética arcano/medieval como la saga Heretic desarrollada por Raven Software a finales de la década de los noventa o juegos puramente militares tratando de crear un ambiente de lo más realista. Sin embargo, por encima de todas las variantes genéricas del shooter hay una que prevalece por encima de las demás. Sagas como Call of Duty se han terminado convirtiendo en verdaderos gigantes dentro del mundo del videojuego. Con quince juegos en menos de doce años (sin contar títulos para consolas portátiles o expansiones) la saga ha vendido más de 175 millones de juegos. Algunos académicos no han dudado al dotar a estos títulos de un nombre; Military-Entertainment Complex denunciando mediante el título la relación existente entre estos videojuegos y las industrias armamentísticas y militares de los Estados Unidos (Keogh, 2013). Este concepto se muestra sólido al encontrar títulos como America's Army (United States Army, 2002) que funcionan como portales de reclutamiento virtual para los jóvenes. El ejército estadounidense ha utilizado y utiliza dichos juegos



LOS JUEGOS DE DISPAROS SE ESFUERZAN EN REPRESENTAR GUERRAS CADA VEZ MÁS REALISTAS.

como una forma de acercarse a los jóvenes interesados en la vida militar.

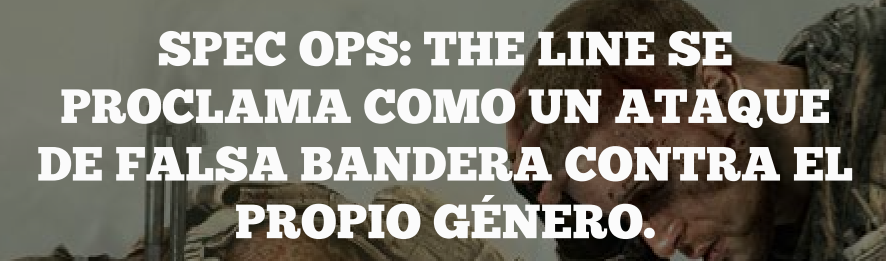
Este enlace entre la guerra y el mundo del videojuego no es algo nuevo ni una simple estrategia de marketing por parte tanto de las empresas como de los propios ejércitos. Desde hace años se viene tejiendo una hibridación entre la guerra real y la guerra en las consolas y ordenadores. La estética que la población recibe de los conflictos armados se ha ido virtualizando durante las últimas décadas. Así, durante los conflictos en el Golfo las imágenes de visión nocturna de la CNN recordaban a los espectadores la estética de un videojuego eliminando así cualquier rastro de la crueldad de la guerra (Tucho Fernández, 2003). En el año 2010 Wikileaks filtró una grabación de un helicóptero apache disparando a varios civiles y periodistas mientras los soldados que abrían fuego se reían como si jugaran a un videojuego. Aquellas imágenes correspondían al año 2007 y ese mismo año veía la luz Call of

Duty 4: Modern Warfare incluyendo una misión, "Death From Above" en la que manejamos el armamento de un avión de combate. La pantalla que ve el jugador es terroríficamente similar a la que ambos soldados veían mientras abrían fuego y la actitud de ambos militares no parece alejarse de la que tendría cualquier adolescente con el mando de la consola en las manos. Como apunta Brendan Keogh el debate no giró en torno a la violencia en los videojuegos sino en cómo la imagen popular de la guerra se ha ido cambiando hasta convertirla en un videojuego.

Los shooters bélicos se esfuerzan cada vez más en tratar de mostrar una guerra más realista y de acercar los métodos de combate al jugador. Sin embargo, como hemos visto anteriormente estos nuevos métodos de combate se asemejan mucho al aspecto de un videojuego. Esto da pie a diversas situaciones paradójicas en las que el soldado/avatar del juego se sienta a controlar un drone de combate que a su vez es

LOS CONFLICTOS ARMADOS SE HAN IDO VIRTUALIZANDO A LO LARGO DEL PRESENTE.





SPEC OPS: THE LINE SE PROCLAMA COMO UN ATAQUE DE FALSA BANDERA CONTRA EL PROPIO GÉNERO.

manejado por nosotros mismos. No es de extrañar que en los últimos años los ejércitos de medio mundo hayan puesto sus ojos en los jóvenes jugadores, no sólo mediante títulos como el mencionado America's Army sino a través de la propia propaganda militar de anuncios como el lanzado el pasado mes de febrero por el gobierno francés instando a los jóvenes interesados en la informática a alistarse. El anuncio trata de imitar un lenguaje visual juvenil, rápido e intenso mostrando todo lo que uno puede llegar a hacer si se alista en la brigada de defensa cibernética centrando el nuevo enemigo en el autoproclamado Estado Islámico.

Spec Ops: The Line se proclama como un ataque de falsa bandera contra el propio género. Es un videojuego cuyas principales mecánicas no difieren de los títulos mencionados al principio y que centran su interés lúdico (que no narrativo como veremos más adelante) en la sucesión de combates más o menos espectaculares y complejos. Los primeros compases del título prometen un juego arquetípico con un grupo de soldados haciendo frente a insurgentes árabes en busca de sus compañeros perdidos. Sin embargo, a medida que el jugador avanza la ilusión



BIENVENIDOS A DUBAI.

de normalidad se desvanece y el juego comienza a sacar a la luz su contenido subversivo y sus principales fuentes de inspiración. Como jugadores controlaremos al capitán Martin Walker quien junto a sus dos subalternos, Lugo y Adam, se adentrarán en la ciudad de Dubái en una misión de reconocimiento: hace más de seis meses que el coronel Konrad y su Batallón 33 desobedecieron órdenes y optaron por permanecer en Dubái ayudando a los civiles durante la tormenta y tratando de encontrar una vía de evacuación; la misión no tardará mucho en desviarse de su origen llevando al grupo de soldados a la pesadilla de la guerra.

Los propios creadores del juego no han negado nunca la influencia de la novela El corazón de las tinieblas de Joseph Conrad y a lo largo del ensayo iremos desgranando aquellas relaciones más claras y otras que parecen yacer entre líneas pero que apoyan el mensaje subversivo del título. Los puntos de conexión más claros con la novela y su versión cinematográfica de Coppola Apocalypse Now (1979) no hacen más que amplifi-

car la intención subversiva del título.

En 1979 Francis Ford Coppola decidía comenzar su película Apocalypse Now con la jungla, los helicópteros y el terrorífico napalm, símbolos inseparables de la Guerra de Vietnam, mientras The Doors clamaban por el fin. Spec Ops: The Line comienza con un combate de helicópteros entre los rascacielos de Dubái y posteriormente nos presenta a John Konrad en Dubái mientras Walker (en voz en off) nos habla de él y de sus bondades como héroe de guerra. Dubái se presenta como una ciudad al borde del colapso, arrollada por seis meses de incesantes tormentas de arena. Ambas escenas están plagadas de documentos y recuerdos de la guerra, la conexión entre los comienzos es clara pero va mucho más allá en un nivel más profundo.

NOMBRAR Y DESARROLLAR LA TRAMA EN DUBAI ES MUY ROMPEDOR Y VITAL PARA EL CAMINO DE SUBVERSIÓN.

Joseph Conrad inicia su relato en el río Támesis durante una parada nocturna de un grupo de marineros. Londres envuelve a los personajes que escuchan atentamente el monólogo de Marlow que compondrá la obra casi al completo. El relato de Marlow no vuelve a nombrar ningún lugar físico real durante el resto de la novela. Conrad, a través de Marlow, relata parte de su trabajo como capitán de barco de vapor en el Congo durante el año 1890 pero lo hace sin dar detalles exactos sobre la compañía para la que trabajó ni la ruta que cubrió. Obviamente uno no deja de saber que se encuentra recorriendo el río Congo pero Conrad quiso evitar la controversia alrededor de un tema candente para la época.

No hay que olvidar que durante el reinado de Leopoldo II y su control, a título personal, del Estado Libre del Congo entre los años 1885 y 1906 se estima que fallecieron entre cinco y ocho millones de nativos (Vargas Llosa, 2001). Se postula por lo tanto Leopoldo II como uno de los genocidas mayores de la historia del humanidad.

Si Conrad opta por evitar dar nombres de los tramos y lugares del viaje de Marlow, tanto en el tramo Europeo como en el Africano, los acercamientos de Coppola y Yager Development no dudan en marcar geográficamente sus historias en dos niveles. Al nivel popular no dudan en colocar los nombres a los conflictos y lugares que retratan, Coppola

nunca oculta la guerra de Vietnam ni los pueblos y ciudades que retrata y Yager no duda en colocar la acción en Dubái y presentarnos la ciudad.

Aunque pueda parecer algo sin importancia, nombrar y desarrollar la trama de Spec Ops: The Line en Dubái es algo muy rompedor y vital para el camino de subversión que tomará el título. Si bien es cierto que se nos presenta un Dubái alternativo que ha sido borrado del mapa por seis meses de constante tormenta de arena, no deja de ser una de las principales ciudades de Emiratos Árabes Unidos, una de las economías más importantes del mundo por su fuente de petróleo y uno de los países más ricos del mundo. Situar la acción de un shooter en una ciudad como Dubái va en contra del común denominador de los juegos de su género que normalmente centran sus tramas alrededor del peligro que corre Occidente en manos de terroristas o insurgentes islámicos (o rusos) y que

SITUAR LA ACCIÓN EN DUBAI VA EN CONTRA DEL RESTO DE JUEGOS DE SU GÉNERO.



DUBAI SE CONVIERTE EN UNA CIUDAD ESPECTRAL.

llegan a atacar territorio nacional como sucede en la saga Call of Duty.

Si bien es cierto que en los títulos de dicha saga en ocasiones jugamos en terreno árabe, nunca se aleja uno de zonas actuales de conflicto bélico contra EEUU por lo que colocar el punto de mira en una ciudad como Dubái se convierte en el primer acto subversivo del título.

Enlazado la ciudad de Emiratos Árabes con la selva vietnamita de Apocalypse Now y la jungla del Congo nos encontramos con un primer nexo de unión entre la novela de Conrad y el título de Yager. Como señala Vargas Llosa en el prólogo a la novela, Conrad crea un relato donde la barbarie y la civilización se enfrentan en cada página pero no termina de dejar claro qué bando es la barbarie y qué bando es la civilización. Conrad muestra con pesimismo la supuesta civilización occidental al describir la “ciudad espectral” donde se inscribe para la Compañía, “la civilización luce como una delgada película, debajo de la cual siguen agazapados los viejos demonios esperando las cir-





cunstancias propicias para reaparecer" (Vargas Llosa, 2001:20). Conrad viajó por el río Congo trabajando para la Compañía de Leopoldo II y su experiencia en la selva le cambió para siempre igual que cambia a su alter ego Marlow en la novela.

La selva se presenta en ocasiones como el telón que oculta al enemigo o lo indescriptible; Marlow se cruza con un barco de guerra francés que cañonea sin ton ni son a la espesura de la selva sin tener ningún objeto. Los caníbales que atacan el barco durante el recorrido utilizan la espesura de la selva para realizar sus ataques sin posibilidad de una respuesta eficiente por parte de los navegantes.

Dubái se enlaza a la vez con la "ciudad espectral" y con la selva salvaje. Una ciudad de rascacielos

YAGER CAMBIA LOS ÁRBOLES ESPESOS DE CONRAD POR LAS TORMENTAS DE ARENA.

LA CARRETERA NARRATIVA.

imponentes, construida en mitad del desierto a golpe de petróleo que sucumbe a las inclemencias radicales del tiempo. La ciudad se convierte en una verdadera jungla de cristal desposeída de los rasgos benignos de la civilización para caer en las garras de la naturaleza desatada. Yager cambia los árboles espesos por las tormentas de arena. Los enemigos de Walker y sus hombres se ocultan durante las tormentas para dificultar los combates y se convierten en meras sombras. Marlow describe el recodo del río donde son atacados por primera vez de forma concisa, ambas orillas están completamente tapadas por una espesa jungla pero a pesar de ello la maleza parece ser transitable por los salvajes y una espesa niebla les cubre (Conrad, 2001).

Marlow camina por la selva para dirigirse a la Estación Central al igual que lo hiciera Conrad al salir de Matadi hacia Kinshasa. Caminar

por la selva se relata como una tarea tediosa donde cualquiera puede terminar muerto y abandonado a un pie del sendero que con dificultad se abre en la espesura. La segunda parte de Marlow para encontrar a Kurtz se realiza a través del enorme río Congo que funciona como arteria principal del transporte de marfil y mercancías. Esto mismo recoge Coppola en Apocalypse Now y nos muestra a los soldados americanos navegando el río Nung igual que Marlow el río Congo. Sin embargo, Dubái, a pesar de contar con lo que podríamos denominarr ríos o zonas de aguas navegables en el interior de su área metropolitana se nos presenta como una ciudad seca por las tormentas de arena.

El agua es un bien escaso y los puertos deportivos se nos muestran arrasados por la arena y con los barcos varados. Esto no impide a Yager trazar una nueva línea de conexión con la novela de Conrad en un sentido velado. El escuadrón de Walker se nos presenta caminando con dificultades a través del desierto hasta llegar a los exteriores de Dubái momento en el que se adentran en las ruinas de la ciudad siendo atacados por los insurgentes. Este primer camino guarda una estrecha relación con la travesía a pie que Marlow realiza antes de llegar al río y poder tomar el barco de vapor. Ambos, Marlow y Walker, encuentra cadáveres a lo largo de la ruta a pie, abandonados por el tiempo, varados.. El camino de Walker se transforma en un laberinto de coches derribados, barricadas abandonadas o edificios en ruinas. A mediados del juego Walker y sus hombres to-



CONRAD Y McCARTHY, LAS DOS GRANDES INFLUENCIAS LITERARIAS.



man la decisión de continuar su camino a través de la denominada "La Carretera" (Capítulo IX), una larga autopista que funciona como arteria principal de Dubái. Esta carretera se convierte en el río Nung y Congo de Walker, la forma más rápida de llegar a su objetivo: Konrad.

La relación de "La Carretera" con ambos ríos se puede interpretar también en una instancia puramente espacial dentro del mundo del videojuego y más concretamente en el género shooter. Los shooters se caracterizan por un diseño de niveles que independientemente de su complejidad se pueden resumir en un pasillo por el que avanzar y combatir a los enemigos. No hay marcha atrás de una zona a otra, una vez entras en "La Carretera" no puedes volver a los refugios del capítulo IV. La narrativa, y el camino, se convierte en algo lineal que nos puede recordar al río Congo que Marlow recorre y que en un momento determinado, previo al ataque que sufre, se mues-

EL JUEGO NOS PROPONDRÁ DECISIONES QUE MARCARÁN NUESTRO CAMINO.

EL DESARROLLO DE SPEC OPS: THE LINE ES UN DESARROLLO CLÁSICO.

tra imposible de recorrer hacia atrás. Está obligado a tomar una decisión frente a una bifurcación pero en cualquier caso ambos caminos continúan en la misma dirección para unirse de nuevo más adelante. El desarrollo narrativo de Spec Ops: The Line a pesar de la profundidad de su guión y de los temas que trata no deja de ser un desarrollo clásico sin ningún tipo de elección con influencia en el relato hasta el final del juego a modo de epílogo.

A lo largo del juego sí nos vemos ante la tesitura de tomar varias decisiones, asesinar al ciudadano que robó agua o al soldado que le castigó por ello, eliminar o no a la masa enfurecida que mató a Lugo, etc, etc. Sin embargo, estas decisiones que aparentemente abren el camino de la narrativa en una bifurcación en función de nuestra decisión es una falsa decisión ya que el juego no cambia. Decidamos matar o no al civil el relato del videojuego se mantiene inalterable (no sólo eso sino que más adelante descubrimos que ambos eran simples cadáveres y era una





alucinación de Walker). Esto no es un punto negativo al guión del juego, es simplemente una decisión narrativa de los creadores en la línea de otros títulos como The Last of Us (Naughty Dog, 2013); el interés no se centra en las posibilidades narrativas del videojuego sino en el deseo de crear una historia sólida para el jugador. Las posibilidades narrativas que dan la interactividad inherente al videojuego puede obviarse con tal de querer trabajar un guión sólido y desarrollado (podríamos decir, a modo fílmico). En la otra punta del espectro de posibilidades podemos encontrar los títulos de la compañía Telltale Games como The Walking Dead (2012) donde continuamente tenemos que tomar decisiones que pueden, o no, influir en la historia. Incluso títulos como el nombrado, cargado de decisiones, resultan tramposos en su desarrollo puesto que no todas las decisiones influyen

SPEC OPS: THE LINE BUSCA LLEVARNOS A UNA SITUACIÓN INCÓMODA.

verdaderamente en el devenir de la trama aunque sí cumplen una función de avance de los arcos de transformación de los personajes.

La comparativa entre el título de Yager Development y el de Naughty Dog no es baladí ya que ambos videojuegos dejan de lado las posibilidades del mundo videolúdico a la hora de crear una historia interactiva para crear una experiencia para el jugador. La palabra experiencia es clave en esta afirmación ya que ambos juegos van más allá de crear un simple guión sólido para el disfrute del jugador y buscan llevarnos a una posición incómoda. Si tomamos como ejemplo The Last of Us, uno de los títulos más alabados por la prensa y la crítica del videojuego, encontramos cierto paralelismo en cuanto al desarrollo narrativo con Spec Ops: The Line. "Los últimos minutos jugables son muy desagradables para el jugador, ya que tiene que perpetrar algo con lo que puede no estar de acuerdo" (Horse, 2014), las decisiones que tomamos en nombre de Joel no son verdaderas decisiones, no podemos evitar tomarlas. El final de The Last of Us nos condena como jugadores a arrancarle a la Humanidad su última esperanza de supervivencia, no podemos salvar a Ellie de los cirujanos; "Pulse usted el botón triángulo y llévesela que para eso ha venido; no intente nada diferente" (Factory, 2014). El guión del título de Naughty Dog nos convierte en el villano de la Humanidad. Quizás seamos el héroe del relato, hemos salvado a Ellie en incontables ocasiones, la hemos tratado como a una hija y hemos sabido olvidar y perdonarnos a nosotros mismos por la muerte de nuestra hija en el prólogo pero no dejamos de ser el malo. Nuestro camino del héroe que parecía dirigirse a salvaguardar la existencia de la Humanidad termina por convertirse en el camino del egoísmo. Robamos la posibilidad de supervivencia a todos los seres humanos a cambio de la vida de nuestra hija. Naughty Dog no quiere que elijamos salvar o no a la Humanidad, no es un juego donde elegimos ser buenos o malos, todo está escrito previamente y solo podemos avanzar intranquilos hacia el final. Como dice Villalobos en su libro Cine y Videojuegos sobre el valor de The Last of Us: "Porque nos cuenta una historia que solo se debe a sí misma, que es capaz de incomodarnos hasta el punto de hacernos despreciar a su protagonista" (2014:213).



SPEC OPS: THE LINE ABANDONA CUALQUIER TIPO DE CONDESCENDENCIA CON EL JUGADOR.

La madurez del relato que nos presenta The Last of Us y el espaldarazo que supone al jugador tiene como antepasado Spec Ops: The Line. Ambos títulos abandonan todo tipo de condescendencia con el jugador y no dudan en llevarte por un camino que nunca antes se había recorrido de esta manera en el mundo del videojuego. Cuando comenzamos nuestra aventura con Joel y Ellie no nos planteamos que podamos convertirnos en el villano del mundo: Joel es el héroe herido que ha perdido a su hija y busca en Ellie una manera de redención. Si McCarthy con su libro La Carretera construye una relación paterno-filial muy potente, los creadores de The Last of Us recrean esa sensación en el jugador para crear un final más doloroso. “Esa

¿CÓMO ES POSIBLE QUE CIUDADANOS ESTADOUNIDENSES DESAPAREZCAN EN DUBAI?

necesidad de confianza paterno-filial pesa sobre los hombros de Ellie en la última palabra pronunciada del juego" (Gómez Gurpegui, 2014), Ellie necesita creer a Joel cuando éste le miente al igual que el Niño de La Carretera debe creer a su padre:

Yo siempre te creo

Me parece que no.

Claro que sí. Tengo que creerte

En cierta medida el diálogo de La Carretera es el fondo del último diálogo de The Last of Us cuando Joel miente deliberadamente a Ellie para salvar su relación. Ella, lejos de ser la adolescente inmadura que comenzó el camino, asiente y parece aceptar la mentira. Verdaderamente parece hacer un esfuerzo por creer a Joel, voluntariamente abraza el engaño para no perder a su nuevo compañero, a su nuevo padre. Sin embargo, este diálogo funciona también en un nivel superior y nosotros como jugadores queremos creer también la mentira. Acabamos de condenar a toda la Humanidad a una vida postapocalíptica llena de terribles sufrimientos y necesitamos agarrarnos a la idea de que no hemos sido nosotros. No es de extrañar que a nivel de jugabilidad los últimos minutos del título nos pongan en la piel de Ellie, como jugadores rechazaríamos volver a ser Joel, no queremos volver a ser quien ha condenado a la Humanidad y el juego nos da la posibilidad de ser Ellie, que ha sido obligada a salvarse. Nosotros, como jugadores, nos hemos visto obligados por el juego a cometer los últimos actos y automáticamente nos volvemos la víctima, somos Ellie y queremos creer la gran mentira de Joel.

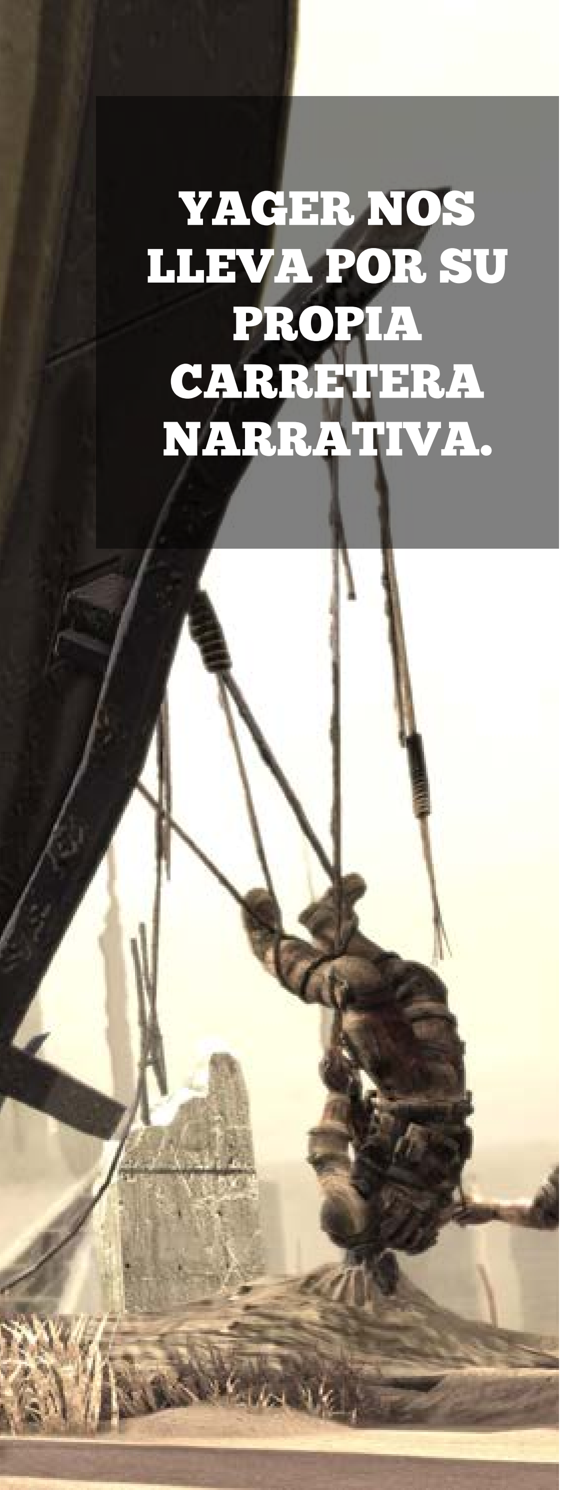
Abandonando la obra de Naughty Dog y pasando al título de Yager Development que vio la luz un año antes encontramos la misma falta de condescendencia con el jugador. Si The Last of Us parece reflexionar sobre el papel de héroe, Spec Ops: The Line lo hace igual añadiendo una reflexión sobre el propio género shooter.

Cuando comenzamos a jugar a Spec Ops: The Line nos encontramos con una presentación y una situación que podríamos considerar arquetípica. Se ha perdido la conexión con un batallón y se decide enviar a tres hombres a buscarlos. Automáti-

camente decidimos aceptar una premisa tan básica y obviamos preguntas del tipo “¿Cómo mandan solo a tres hombres a buscar a un batallón perdido a una ciudad en mitad de una tormenta de arena?” o “¿Cómo es posible que cientos de soldados norteamericanos desaparezcan sin más en Dubái?”. Aceptamos la premisa igual como en cualquier otro shooter donde un simple soldado tiene que arreglar los desaguisados de medio mundo. Los desarrolladores son conscientes de que el jugador acepta una serie de convenciones a la hora de sentarse a jugar a un shooter. Aceptamos la violencia que vamos a ver y a pertrechar, aceptamos que el enemigo es todo aquel al que podemos disparar y que además merecen ser disparados porque atentan contra nuestro país o forma de vida.

El pequeño escuadrón capitaneado por Walker se encuentra con los primeros enemigos al poco de adentrarse en los exteriores de Dubái. Un grupo de insurgentes les dispara desde las ruinas y los coches abandonados. Aceptamos rápida-

EL JUGADOR SIEMPRE ACEPTA UNA SERIE DE CONVENCIONES QUE SPEC OPS: THE LINE, VUELA POR LOS AIRES.

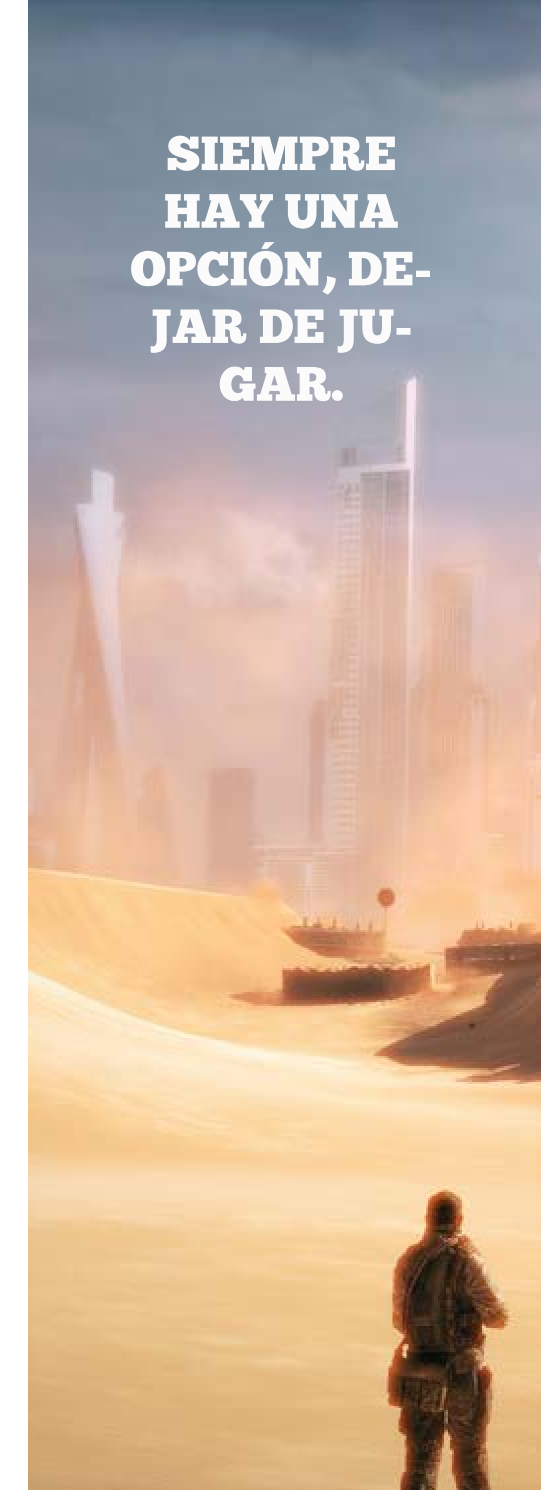


YAGER NOS LLEVA POR SU PROPIA CARRETERA NARRATIVA.

ricanos respondan al fuego enemigo de este grupo de insurgentes. La televisión y los reportajes de guerra tan actuales alrededor de ISIS nos deja claro el aspecto del enemigo arquetípico, del insurgente medio. Los soldados norteamericanos son atacados sin previo aviso por este grupo y nosotros como jugadores respondemos al fuego. No se diferencia de cualquier escena sacada de un Call of Duty pero el jugador ya ha caído en la trampa. Spec Ops: The Line nos vuelve a convertir en Joel (o más bien Joel se convierte en Walker un año después), Yager nos lleva por su propia carretera narrativa y nos tiene engañados durante todo el juego. Nos adentramos con paso firme y a tiros hacia una terrible trampa para nosotros como jugadores. Las palabras de Walt Williams, guionista jefe del juego, son muy esclarecedoras sobre lo que nos espera al jugar su título: "Queríamos que la gente pensara sobre la oscuridad inherente de sentarse a jugar a un juego donde masacras a miles de personas" (Rosenberg, 2012). La reflexión que Williams y su equipo quería para el jugador está ligada a la idiosincrasia de la narrativa lineal. Colocando a Walker frente a una decisión moralmente deleznable, sin ninguna opción, el jugador debe reflexionar el motivo de seguir jugando a dicho título. "Queríamos que los jugadores se enfadaran con nosotros, los guionistas, porque en

muchas ocasiones el juego les había mentido" (Ibíd.), el jugador se cree el héroe en una aventura que se termina torciendo. Aparentemente no hay ninguna opción en el capítulo "La Puerta" (Capítulo VIII) y nos vemos obligados a utilizar fósforo blanco contra los soldados americanos (llegaremos al uso del americano como enemigo más adelante). Sin embargo, Williams y su equipo defienden que siempre hay una opción, uno siempre puede dejar de jugar. "Tu jugaste toda la historia y no paraste, incluso cuando estaba claro que tenías la posibilidad y quizá debías parar" (Ibíd). No podemos evitar la caída de Walker al lado oscuro, no podemos evitar dejar de ser el héroe para ser el villano y el juego nos lo recuerda constantemente en las pantallas de carga donde en ocasiones aparece un mensaje demoledor "¿Te sientes ya como un héroe?".

Paradójicamente el gran punto de inflexión para el jugador/personaje en Spec Ops: The Line debe mucho a uno de los títulos fundacionales de la nueva oleada de shooters. En Call of Duty: Modern Warfare 2 hay una misión titulada "No Russian" en la que nuestro personaje, infiltrado en un grupo terrorista, debe participar en una masacre de civiles en un aeropuerto. Puedes participar voluntariamente en la masacre o dedicarte a no disparar a los civiles sin llamar la atención de tus compañeros terroristas, puesto que no deben saber que eres un infiltrado. La




LA CULPA ES
DEL OTRO.

LA SUBVERSIÓN ES UN ATAQUE DE FALSA BANDERA. SPEC OPS: THE LINE.

escena causó mucha controversia y al comienzo de la misión el juego te daba la opción de no jugarla.

"Si vas a tener una escena en tu videojuego que es controvertida, necesita ser algo que DEBES jugar. El hecho de que puedas saltarla y pasar directamente a la siguiente misión quiere decir que esa escena no era necesaria para la estoria que estás contando, que solo era un momento de shock" (Ibíd.)

La escena del fósforo blanco no puede evitarse en Spec Ops: The Line, tan solo puedes apagar la consola, sacar el disco y guardar el juego en tu estantería para evitar jugarla. Esto se debe a que ese momento es un verdadero punto de inflexión para Walker y para la historia que nos quieren contar, tampoco podemos saltar el momento en que Joel mata a los cirujanos para rescatar a Ellie en The Last of Us. Si queremos acabar el juego tenemos que pasar cada punto marcado en el desarrollo narrativo para ello y sufrir las consecuencias.

Cuando Walker y su grupo avanzan hacia la Puerta después de despejar el campamento de enemigos encuentran a un nutrido grupo de civiles carbonizados por el uso del arma química. Los civiles apa-

EL REFLEJO DE LA PANTALLA INTRODUCE AL JUGADOR EN LA TRAMA.

recían como meros objetivos durante el bombardeo realizado a través de una pantalla. Este momento nos recuerda directamente a otro mencionado anteriormente aparecido en CoD: Modern Warfare 2, el bombardeo desde el avión. En la pequeña pantalla usada para bombardear a los enemigos todo el mundo parece un enemigo y no podemos distinguir entre civiles y soldados. Durante los minutos en los que controlamos el mortero de fósforo blanco el reflejo de la pantalla nos muestra el rostro concentrado de Walker en un desafío hacia el jugador. La pantalla funciona como espejo del acto que estamos llevando a cabo y nos vemos en él, impasibles, mientras mandamos a la muerte a nuestros enemigos (y a casi medio centenar de civiles como descubriremos más adelante). El juego nos hace partícipes del acto no solo obligándonos a realizarlo sino mostrándonos el rostro de Walker. Retomando la reflexión del principio con relación a la guerra moder-



LA INCLUSIÓN DE CIVILES HACE MÁS EFECTISTA LA TRAMA.

na; jugamos a un juego donde la guerra parece un juego. Esa es la sensación que nos deja el reflejo de Walker en la pantalla que puede llegar a coincidir perfectamente con nuestro propio reflejo en nuestra pantalla del televisor.

Cuando el trío de soldados avanza hacia su objetivo, la Puerta, encuentran a un soldado moribundo que antes de morir les pregunta por qué han hecho eso si ellos tan solo intentaba ayudar a los civiles. Es entonces cuando Walker, Lugo y Adams encuentran los cadáveres calcinados de un grupo de inocentes. El momento es muy efectista a pesar de ser algo tramposo (Como veremos más adelante en el apartado “la invisibilidad de la víctima”). Delante de los cadáveres Lugo y Adam se dan cuenta de que los civiles que parecían estar siendo secuestrados por el Batallón 33 en los capítulos previos no estaban siendo secuestrados sino protegidos de algún enemigo. La conversación que ambos soldados mantienen a espaldas de Walker funciona como un momento meta-narrativo muy poderoso además de punto de inflexión para Walker.

Adam - ¿Son civiles? ¿De dónde han salido? No hay ningún campamento.

Walker - Los tomaron del Nido

Adam - ¿De aquél hotel? No, no, no. No, estos no son los civiles que estaban secuestrando. No es posible.

Lugo - Sí, sí es posible. Por eso Gould quería atacar este lugar. No quería La Puerta, intentaba rescatar a estos civiles. ¡Esto es tu jodida culpa! (Gritando a Walker)

Adam - ¡Detente Lugo!

Lugo - Pero lo es. ¡No nos escuchó!

Adam - ¡No teníamos otra opción!

EL DESCENSO

Lugo - ¡Nos ha convertido en jodidos asesinos!

Adam - ¡Ya es suficiente Sargento!

Lugo - ¡No! ¡¡¡NO!!!

Adam - ¡Controlate ahora mismo!

Walker - Necesitamos continuar. Los refuerzos llegarán en cualquier momento, debemos continuar.

Adam - Pero Walker… ni siquiera…

Walker - Voy a hacer pagar a estos bastardos por lo que han hecho. ¿Estáis conmigo o no?

Cuando el juego aún no había salido al mercado los creadores del juego "prometieron momentos horribles y verdaderamente terribles. La muerte, dijeron, tendría un peso en el juego" (Bissel, 2012). Y dicha afirmación es cierta. La muerte de medio centenar de civiles marca poderosamente a Walker quien reniega de toda culpa y centra su objetivo en los soldados americanos a quienes considera culpables. El jugador hace una operación paralela en la que culpa al juego de mentirle y de no dejarle otra opción, nosotros no hemos matado a los civiles, ha sido el juego que no me dejaba otra opción. Walker sale de la escena visiblemente marcado y comienza su descenso al horror. El capítulo VIII funciona como bisagra del título y marca claramente el punto de inflexión en el arco de transformación de Walker.

Este capítulo es el "No Russian" de Spec Ops: The Line y no dejan al jugador evitarlo. Tienes que jugarlo y tienes que pasarlo mal y decidir si aceptas lo que te propone el título o tomas la única alternativa posible,



EL DESCENSO MORAL DEL JUGADOR SE MOSTRARÁ EN LAS PROPIAS ACCIONES DEL JUGADOR.

dejar de jugar. "Queríamos que el propio juego realmente enfadara al jugador. No solo a Walker, sino al propio jugador, a la persona con el mando en la mano" (Rosenberg, 2012). Consiguen desde luego incomodar al jugador quien ve a Walker como el héroe de la historia, un héroe que acaba de masacrar a civiles de forma horrible. La escena no se detiene ahí, el juego continúa en apenas unos segundos y Walker de nuevo se enfrenta a los soldados norteamericanos restantes. Sin embargo, algo empieza a cambiar en los diálogos, lo primero que nos gritan los soldados al vernos es "¡¡Asesinos!!" y no dudan en dispararnos. Las frases de Walker a sus compañeros van cambiando ligeramente, se abandona el lenguaje técnico militar por expresiones como "Quiero a ese cabrón muerto" o "No me importa su posición

de ventaja, ¡quiero esa colina!”. Walker inicia un descenso hacia lo más oscuro de su corazón que supondrá toda una provocación para el jugador.

Este descenso moral del personaje no solo se ve en los diálogos y los conflictos que empieza a tener con sus compañeros sino en sus propias acciones. Durante el juego podemos ejecutar a los soldados enemigos que dejamos malheridos o que aturdimos con un ataque cuerpo a cuerpo. Al comienzo del juego estas acciones son limpias y metódicas, fruto de su entrenamiento militar, pero a medida que el juego avanza y Walker desciende hacia la oscuridad estas ejecuciones se vuelven brutales y desenfadadas. Atrás queda la limpieza militar y da paso a la barbarie llegando a aplastar las cabezas de los soldados contra el suelo sin contemplaciones.

Esta corrupción moral de Walker trasciende las mecánicas y

MIREN SUS OJOS, ALGO NO ESTÁ BIEN.

EL JUEGO NOS MUESTRA TRES FINALES DIFERENTES.

la narrativa hasta modificar el propio diseño de personajes. El Walker que comienza Spec Ops: The Line es un soldado modélico perfectamente uniformado y equipado para la misión que se le encomienda. A diferencia de los protagonistas de otros shooters Walker sufre en sus carnes la misión que está llevando a cabo. Su traje empieza a romperse, pierde piezas de equipo y no duda en tomar cualquier arma del enemigo. No solo sus ropajes sufren el peso de sus actos sino que él mismo se ve cambiado. El Walker que termina el título parece salido del propio Infierno. Poco queda de su uniforme del ejército norteamericano y lo poco que se entrevé está cubierto de sangre, el kevlar protector está a la luz después de innumerables disparos y su rostro ha sido quemado en parte y ha perdido una oreja.

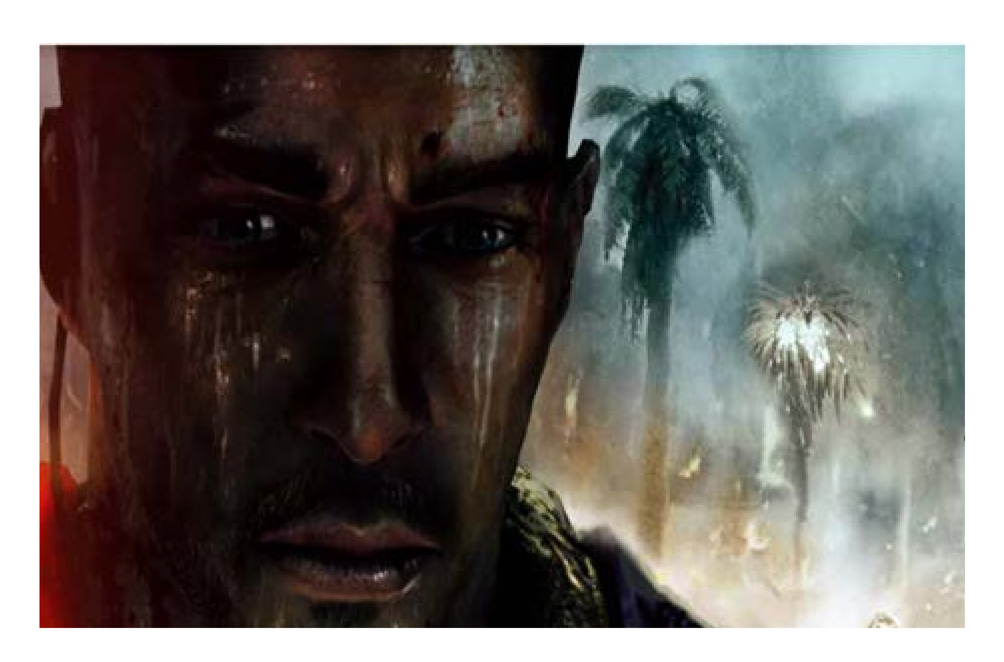
Su aspecto nos recuerda más al "Arlequín" de El corazón de las tinieblas que al aspecto que debería tener un soldado. Es más, podemos trazar cierto paralelismo entre el aspecto final y de Walker y el personaje de la novela de Conrad. Al comienzo del tercer capítulo del libro Marlow describe así al Arlequín:

"Su misma existencia era algo improbable, inexplicable y a la vez anonadante. Era un problema insoluble. Resultaba inconcebible ver cómo había conseguido ir tan lejos, cómo había logrado sobrevivir, por qué no desaparecía instantáneamente" (Conrad, 2001:125)

No solo en el aspecto físico podríamos trazar este paralelismo sino en el estado emocional del Arlequín en el momento de su encontronazo con Marlow:

"«Fui un poco más lejos» dijo «cada vez un poco más lejos, hasta que he llegado tan lejos que no sé cómo podré regresar alguna vez. No me importa. Ya habrá tiempo para ello. Puedo arreglarmelas»" (Ibíd.)

Después del final del juego, la decisión de Walker de matar al reflejo de Konrad creado por su propia mente o suicidarse, durante el prólogo, podemos elegir tres finales definitivos para Walker. El que podríamos considerar como el final bueno nos muestra a Walker, vestido con la chaqueta del coronel Konrad, siendo recogido por soldados norteamericanos sin oponer resistencia. Los soldados susurran entre sí; "Miren sus ojos", "algo no está bien", la presencia de Walker intimida a los soldados a pesar de deponer el arma y dejarse llevar. Sin embargo al igual que el Arlequín,



POCOS JUEGOS MUESTRAN UN DESCENSO A LOS INFIERNOS TAN PARTICULAR.

Walker ha ido demasiado lejos:

Soldado- Capitán… hemos recorrido toda la ciudad para encontrarte… Vimos cosas… ¿Puedo preguntarle qué pasó? ¿Cómo sobrevivió?

Walker- No lo conseguí.

El juego nos brinda otros tres finales y en todos ellos Walker se muestra como un hombre roto, un hombre que ha cruzado una línea que ya no puede deshacer. Otro de los finales del prólogo da nombre al título y nos muestra el daño interior de Walker. En este otro final del epílogo optamos por abrir fuego contra los soldados muriendo en el intento. Tumbado en la arena de Dubái, desangrándose, las palabras de Konrad vienen a la mente de Walker:

Walker- ¿Te acuerdas de Kabul John? ¿Antes de que empeorara? Charlabamos sobre nada en concreto. Mencioné algo sobre volver a casa y tú dijiste…

Konrad- ¿A casa? No podemos irnos. Hay una línea que tenemos que cruzar. Si tene-



EL PESO DE LAS MUERTES RECAERÁ SOBRE EL JUGADOR.

mos suerte hacemos lo necesario y luego morimos. Capitán… lo único que quiero es la paz.

Esa línea, la línea que da nombre al juego se sobrepasó hace tiempo y hemos decidido seguir adelante encontrando la paz en la boca del arma de los soldados que nos abaten. Podríamos decir que este final enlaza con otro de los posibles finales (un total de cuatro). Para lograr este final lo único que debemos hacer es sucidarnos al reconocer a Konrad como una creación de nuestra mente. En este momento Yager demuestra su calidad a la hora de diseñar el juego al mostrarnos la imagen de Konrad frente a nosotros en un espejo apuntándonos con un arma. Debemos decidir si disparamos a Konrad (dando pie a los tres finales del epílogo) o permitir que él nos dispare. Si dejamos que sea Konrad quien termine con nuestra vida vemos en el reflejo del espejo cómo a la vez que Konrad dispara el brazo de Walker se gira para dispararse a sí mismo. Konrad no es más que una visión de Walker, no existe, nosotros apretamos el gatillo y decidimos que hemos llegado demasiado lejos en este juego. La imagen final nos



muestra a Walker muerto en el suelo junto al cadáver de Konrad, su quejumbrosa voz resuena en una grabación: "Aqiço el Coronel Konrad… la evacuación de Dubái ha sido un fracaso… recuento de muertos… demasiados". No contentos con el peso moral que nos deja el juego Yager Development nos suelta una bomba final. Nada de lo que hemos hecho ha servido. Los civiles de Dubái no han sido evacuados, hemos exterminado casi por completo un batallón de soldados estadounidenses y hemos eliminado las reservas de agua de Dubái condenando a los pocos supervivientes a morir de sed. "¿Todavía te sientes como un héroe?"

Por último, el final restante nos muestra otra posibilidad para un Walker destrozado por lo que ha hecho. Un Walker que abraza la locura sin dudarlo y decide masacrar a todos los soldados norteamericanos que han ido en su rescate. Después de un duro combate tomamos la radio de los soldados y contactamos con el resto del batallón de rescate. Walker tan solo dice una frase: "Caballeros, bienvenidos a Dubái". Un plano general de Walker caminando entre cadáveres y con la ciudad ardiendo de fondo cierra el juego, lo único que queda es el horror de la guerra.

Pocos videojuegos muestran un descenso a los infiernos similar. Un título donde, como decían sus creadores, cada muerte cuenta para el personaje. La progresiva decadencia de Walker se ve reflejada en su propio diseño artístico. La voz de Nolan North (doblador de Nathan Drake en Uncharted (Naughty Dog, 2007 - Actualidad) se va quebrando y pasa de un temple militar a la voz de la locura. De hecho, la elección de Nolan North tiene un potente contenido metaficcional ya que, como han apuntado autores como Smethurst, es la única forma de hacer que Nathan Drake se vuelva loco (2015:9).

LA INVISIBILIDAD DE LA VÍCTIMA.

En el año 2013 Crystal Dynamics sacó a la luz Tomb Raider, la novena entrega de la saga, presentando un arriesgado reboot de la conocida heroína. En esta ocasión se nos presentaría la primera aventura de Lara Croft durante la búsqueda de un tesoro en una isla del archipiélago japonés. El peso de las muertes que tiene que cometer Lara con tal de sobrevivir y salvar a sus amigos es muy potente en este título donde vemos a nuestra heroína matar por primera vez y derrumbarse moralmente por ello. De hecho, el único tráiler hasta la fecha de la continuación del título de Crystal Dynamics nos presenta a Lara Croft recordando los hechos de Yamatai en un psicólogo, intentando recomponerse después de los actos que tuvo que cometer.

Por último y para cerrar las rela-

ciones entre la obra de Yager y la novela de Conrad considero interesante centrar nuestra atención en el enemigo del videojuego. Los primeros adversarios que Walker y sus hombres encuentran son insurgentes/rebeldes de Dubái que abren fuego indiscriminadamente contra ellos. Ataviados con ropajes de civiles, pasamontañas y "palestinos" tapando su rostro son la imagen arquetípica del árabe enemigo de Occidente (quizás hoy en día eso esté cambiando hacia los ropajes negros propios de ISIS). No dudamos en abrir fuego contra ellos pensando que son los culpables de la desaparición del batallón americano que hemos venido a rescatar. Sin embargo, apenas unos minutos de juego después Yager nos sorprende y nos coloca frente a un grupo de soldados norteamericanos que nos dispara creyendo además que somos miembros de la CIA. En apenas unos segundos Spec Ops: The Line le da la vuelta a nuestra concepción del shooter y nos enfrenta a soldados norteamericanos (siempre presentados como los últimos guardianes de Occidente). Por si no fuera poco, dichos soldados parecen estar en una guerra abierta contra la propia CIA. Atrás quedarons los insurgentes árabes sin rostro. "Desde el 11S los árabes han sido convertidos en el Otro y orientalizados en exceso y los shooters se han demostrado particularmente buenos en esto" (Smethurst, 2015), es conversión del árabe en un otro desconocido, orientalizado en exceso (por lo tanto alejado de los cánones occidentales) y convertidos en una masa irreconocible encaja con la descripción de Conrad de la población autóctona del Congo que llega a ser descrita como masas de miembros inidentificables entre sí, especialmente durante los ataques al barco desde la selva. La masa aborigen parece identificable al igual que el hombre blanco, como dice, es indistinguible para ellos "los hombres blancos eran tan parecidos a cierta distancia que él no podía decir quién era yo" (Conrad, 2001:55).

Esta conversión del enemigo de un shooter en un ente homogéneo e indiferente ayuda a eliminar la malsana sensación de estar eliminandolos durante el juego. El director de cine Verhoeven dirigió en 1997 Starship Troopers una película de bélica de ciencia ficción donde la raza humana se enfrentaba a una raza alienígena de aspecto insectoide. El realizador trabajó con el equipo de diseño artístico durante mucho tiempo buscando la estética más alejada de la humana posible para sus enemigos y conseguir de esta manera eliminar cualquier reparo de la audiencia al masacrarlos en pantalla durante la guerra. Buscaba convertir a ese enemigo en un otro desconocido, algo fácil siendo alienígenas, algo que Yager Development descarta

rápidamente y nos enfrenta a soldados americanos. Estos soldados suplican cuando les herimos, preguntan doloridos el motivo de nuestras acciones, lloran o llaman a sus familiares mientras nosotros avanzamos imperturbables. Si alguno de ellos hubiera sido letrado no dudaría en gritar "¡Ah, el horror! ¡El horror!". No nos preocupemos, el juego ya nos otorga un Logro Desbloqueado con dicha frase al observar un cadáver colgando del techo. El horror acompaña a Walker en todo momento y se nos queda pegado al corazón.



CARLOS GÓMEZ GUPERGUI.



TIPOS DE USOS DE LA HISTORIA EN LOS VIDEO-JUEGOS.

El uso de la Historia por los videojuegos, como hemos venido viendo por estos lares desde el comienzo del número, se ha realizado de las más diversas maneras. Por ello, es necesario reflexionar sobre este tipo de usos y proponer una clasificación completamente perso-

USOS PARÓDICOS

nal sobre este modo de empleo basándonos en el tipo de pasado que muestran las diferentes propuestas videolúdicas. Todas ellas en relación con las otras ramas culturales ya que el mundo de los videojuegos no se encuentra atrasado en esta situación, sin embargo es, sin duda alguna, uno de los exponentes en la relegación del historiador del proceso creativo del producto cultural. En numerosas series de televisión y películas de corte histórico suelen aparecer documentalistas o expertos en historia que en mayor o menor medida ayudan a los directores de los productos audiovisuales a encaminar sus pasos por el pasado histórico. Sin embargo, este cargo no aparece en el mundo del ocio digital, aun cuando existen muchos más títulos anclados en el pasado histórico dentro del sector del videojuego que dentro del sector de la televisión o el cine.

Ahora bien, existen diferentes modos de utilizar la Historia. Nosotros hemos decidido de manera personal y artificial, siguiendo nuestra propia experiencia y conocimiento, dividir estos usos en tres. Paródicos, aquellos que utilizan la Historia como mero recurso para desplegar unas mecánicas de juego que nada tienen que ver con ella, deformando y presentando un pasado que hemos denominado Historia Inventada. Estos tipos de propuestas son las que consideramos más peligrosas debido a que desmontan el discurso académico histórico y presentan un modelo adulterado, siguiendo, quizás, motivaciones políticas u otras indeterminadas que escapan al mero juego. No se puede olvidar que el videojuego es una disciplina cultural productora de objetos que poseen una ratio de difusión y consumo muy alto, por tanto incluir mensajes deformados o que puedan esconder una serie de motivaciones pueden ser realmente peligrosos como ha demostrado la Historia, donde determinadas obras culturales en determinadas manos han causado verdaderas catástrofes humanas. Por supuesto, dentro de esta categoría no incluimos todos aquellos que puedan esconder un mensaje adulterado dentro de un discurso histórico, sino todos aquellos que toman la Historia como mera excusa para desarrollar mecánicas.

Por supuesto, este aspecto no es único del videojuego, sino que lo toma prestado de otras disciplinas culturales como el cine o la literatura,



USOS INTENSIVOS DE LA HISTORIA.

las cuales han tomado la Historia en muchas ocasiones para presentar historias y mensajes anacrónicos adulterando el pasado para presentar mensajes en el presente recurrentes al estado actual de las cosas. Esta tradición proviene de antiguo, la Historia siempre se ha utilizado como elemento justificador y legitimador, como es el caso más evidente de los nacionalismos, tanto los nacidos y olvidados en el siglo XIX como los presentes. Tampoco escapa el anime y el manga a los usos públicos de la Historia como demuestra, por ejemplo y dentro de esta categoría de usos paródicos el manga Afro Samurai, quien presenta un pasado fantástico plagado de referencias históricas completamente inventadas y anacrónicas.

Por otro lado existen otro tipo de títulos que utilizan la mecánica del juego para presentar la Historia, la cara opuesta de la moneda anterior. En este tipo de títulos y propuestas la investigación documental ocupa una posición predominante y casi principal en las fases de desarro-



llo del título ya que de su fidelidad depende en gran medida el éxito o la popularidad del producto. Estas obras huyen del uso político o público de la Historia y se centran en presentar o al menos intentar presentar de la manera más fiel posible el pasado, como ocurre con el ámbito ensayístico y académico de la Historia, donde el fin último es conocer cómo fueron, en realidad, las cosas.

Dentro de los videojuegos existen compañías centradas en este tipo de títulos que aunque no gozan de una popularidad excesiva si poseen fuertes nichos de mercados y una comunidad muy activa en cuanto a creación y consumo de contenidos. Como ejemplos paradigmáticos de este hecho cabe destacar a la empresa sueca de desarrollo Paradox Development Studios y a la francesa AGEOD, recientemente absorbida por la primera. En estos títulos la verdadera intención es mostrar la Historia y hacerla divertida, sin perder de vista la complejidad de los tiempos pasados. Por lo tanto, el uso de la Historia es intensivo, ya que de ella depende el juego.

Otras ramas culturales dentro de esta categoría en los usos históricos se encuentra más o menos presentes dependen de cual. Dentro de la literatura existen cientos de ejemplos de novelas históricas que cumplen a la perfección este cometido y que

basan su poderío en la muestra fidedigna de hechos históricos enmarcados dentro de una trama novelística, sin perder de vista y alejarse de la anacrónica y los usos políticos de la Historia. Esta característica es especialmente visible dentro de la obra de Hiroshi Hirata donde la Historia de Japón cobra vida ante nuestros ojos gracias a unos mangas, donde destaca el Orgullo del Samurai, que basan todo su poderío en un trabajo documental realmente envidiable y a la altura del trabajo del historiador profesional. Aunque este aspecto no solo vive en el manga, existiendo animes de la talla de Shigurui, basado en un manga del mismo nombre, que son verdaderas obras monumentales de documentación y divulgación histórica.

Este último aspecto es una de las señas de identidad de este tipo de uso histórico, su labor o pretensión divulgativa. Cualquiera de estas obras es realmente educativa y podría ser utilizada para enseñar cualquier área de la Historia donde estén asentadas, aspecto o fin que escapa a

USOS INTERMEDIOS DE LA HISTORIA.




CRUSADER KINGS II ES EL JUEGO QUE MEJOR SABE UTILIZAR LA HISTORIA.

las otras dos categorías que veremos dentro de los usos de la Historia.

Por último, existe un paso intermedio, el canto de la moneda, donde la Historia no-inventada o académica es utilizada para presentar unas mecánicas que brillan con luz propia. Este es el caso de la saga Total War donde el contexto es únicamente una excusa para el juego y por tanto, aunque se esfuerzan en presentar un fondo detallado no es el aspecto principal, en definitiva, es el pasado el que se amolda a la mecánica sin pasar por la deformación de la primera categoría y mostrando retazos detallados de Historia académica.

Dentro del manga y el anime este hecho está muy bien representado en dos obras, la primera de ella es la obra de Stan Sakai, Usagi Yojimbo, en esta obra de una calidad apabullante se utiliza el pasado japonés como excusa para narrar la vida del conejo samurái, sin embargo el contexto que aportan es impecable, salvo por ciertos aspectos como la morfología de los protagonistas, animales antropomorfos, además de la inclusión de diferentes elementos fantásticos. Por otro lado y acercándonos más a la definición ofrecida podríamos resaltar el anime Samurai X o Rurouni Kenshin, que presenta las mismas características que las anteriormente mentadas.

Concluyendo se destaca que los usos de la Historia dentro de la cultura popular occidental y oriental han seguido los mismos pasos, la deformación completa de algunos elementos con fines determinados o simplemente con el único motivo de presentar historias que tuvieran referencias históricas dentro de tramas completamente fantásticas y otra vertiente donde las manifestaciones populares hacen un uso intensivo de la Historia para presentarla de la manera más fidedigna posible sirviendo, incluso de material educativo.

EL USO DE LA Hª POR LOS VIDEOJUEGOS ES UNA HERENCIA DE LAS OTRAS DISCIPLINAS CULTURALES.



ALBERTO VENEGAS RAMOS.



PERROS CON HISTORIA: EL MABARI EN DRAGON AGE: ORIGINS.

Por lo general, la mirada al videojuego por parte de los y las profesionales de la disciplina histórica continúa siendo entre recelosa, escéptica e incluso hostil, y no meramente por cuestiones generacionales o un especial desconocimiento.

Lo cierto es que salvo contadas excepciones —por fortuna, cada vez más numerosas—, la tendencia general de la industria del videojuego ha sido hasta hoy la de revertir la Historia a fin de ajustarla a sus propios parámetros narrativos y de jugabilidad; y eso, naturalmente, las veces en que no hace también un uso claramente político de la misma.

Sin embargo, también suelen darse escasas aunque gratas ocasiones donde un videojuego no sólo logra fascinarnos en lo personal, sino también donde una aprendiz de historiadora como la que aquí escribe acaba encontrando una representación más fidedigna de su propio tema de investigación que la que halla escarbando en autoridades y libros supuestamente más serios y especializados. En esta pequeña colaboración me gustaría, por tanto, intentar romper con la percepción general de que videojuego y academia están destinados a un enfrentamiento sin cuartel, mostrando un caso muy concreto donde es precisamente el videojuego el que mejor logra plasmar un tema histórico en toda su complejidad casi sin darnos cuenta de que, efectivamente, lo está haciendo.

Pese a entrar en una categoría tan amplia como heterogénea, caso de la llamada «fantasía épica medieval», considero que la inclusión y representación de los perros mabari en *Dragon Age: Origins* (*Bioware*, 2009) resultó ser un gran acierto «histórico» por parte del equipo canadiense. Y es que, aunque parezca una obviedad, ni en la historia académica ni en los videojuegos es sencillo dar con una imagen históricamente correcta de los animales no humanos cuando sus tramas así lo requieren: aunque desde luego no siempre están ausentes, son representados como un ente aparte respecto a las sociedades pretéritas (entendidas éstas como exclusivamente «humanas»), y como objetos pasivos más que actores con voz y papel propios (*agency*). Por tanto, lo más frecuente es que aparezcan bien como ganado, bien como «animales de compañía» (mascotas) según hoy entendemos el concepto (es decir, como objeto de consumo afectivo). En el caso de los perros se tiende a creer, además, que establece con el ser humano una relación universal y atemporal que arranca desde las entrañas de la Prehistoria. Como intentaré exponer en las siguientes líneas, el caso de los mabari en *Dragon Age: Origins* (en adelante, DA:O), por el contrario, supone una muy lograda contextualización del estatus del que gozaban algunos perros durante la Edad Media y Moderna occidentales.

Dragon Age: Origins es un

título que a estas alturas realmente no necesita presentación. Sin embargo, una suele llegar a él pensando, a simple vista, que se trata de un juego más dentro del género de espada y brujería, dragones incluidos. Y es que como se plantea en tantos otros títulos de fantasía épica, nuestro/a protagonista ha de salvar de forma casi providencialista un Reino, el de Ferelden, de un futuro aciago: la llegada de la Quinta Ruina. Afortunadamente, no estaremos solas en tan ardua tarea. Uno de los compañeros más entrañables que vamos a encontrar como Guardias Grises durante nuestra misión a contrarreloj por Ferelden es al Mabari. Si comenzamos con el origen de humano/a noble (los Cousland del Teyrn de Pináculo), tendremos al Mabari a nuestro lado desde el principio de la historia. Si elegimos cualquier otro origen (como elfo o enano), para conseguir a este personaje tendremos que ayudar a uno de los mabari de los Guerreros de la Ceniza a curarse de la corrupción de los Engendros Tenebrosos durante



la batalla de Ostagar. Si llevamos a cabo correctamente esta misión, al acabar el episodio el can decidirá acompañarnos, momento en que podremos aceptar o rechazar su ayuda, así como ponerle un nombre a nuestra completa elección. A partir de entonces, el Mabari funciona como cualquiera del resto de acompañantes, de los que, recordemos, no podremos llevar más de tres al mismo tiempo. Actualmente existe un MOD que cambia dicha situación y nos permite llevar al Mabari como acompañante perpetuo o «ligado», un refuerzo sin duda bienvenido a la hora de adentrarse en los Caminos de las Profundidades. El cambio no le resta individualidad como personaje, pues sigue constando de poderes, rama de habilidades propia y objetos equipables en nuestro inventario. Desafortunadamente, en adelante no siguió siendo así. Pese a que la saga *Dragon Age* es —hasta hoy— una trilogía y en todas las entregas los perros mabari hacen aparición de uno u otro modo, los más interesantes son de largo los aspectos que muestra Origins en torno a este personaje, dado que sólo en este primer juego tiene nombre y jugabilidad propios. En *Dragon Age II* (2011) es posible reclutar otro Mabari para Hawke, el avatar protagonista, sólo si el juego viene acompañado del DLC El Emporio Negro, aunque en este caso el perro no tiene nombre ni posibilidad de ponérselo y probablemente permanezca guardando



LOS PERROS MABARI HACEN APARICIÓN EN TODAS LAS ENTREGAS DE LA TRILOGÍA.

o destrozando aburrido vuestra residencia la mayor parte del tiempo: aquí el Mabari no cuenta como compañero de facto, sino como un complemento al que hay que «invocar» en combate y que por tanto funciona más como «poder» que como personaje acompañante. Finalmente, esta tendencia desemboca en el nimio papel que les toca jugar en *Dragon Age: Inquisition* (2014) donde aparecen bandas de perros mabari rabiosos como «enemigos de ambiente» en alguna de las pocas misiones que se desarrollan en Ferelden.

¿EN QUÉ MEDIDA ES EL MABARI UN PERRO "HISTÓRICO"?

Pero, ¿en qué medida es el Mabari de DA:O un perro «histórico»? Resultaría de lo más interesante echar un vistazo a las fuentes que utilizaron los desarrolladores de *Bioware* para crear a este personaje, dado que es muy posible que detrás esté el célebre *Molossus* grecorromano. De esta ¿raza? cuasi mítica, escasamente descrita como de constitución musculosa, mandíbula fuerte, gran cabeza y hocico corto, existe una representación única en la curiosa escultura conocida como *Jennings Dog* (o Alcibiades Dog, por carecer de rabo) actualmente en el *British Museum* de Londres. Se trata de la copia romana de un original helenístico en bronce, hallada por el viajero inglés Henry C. Jennings (1731-1819) en una escombrera de la Ciudad Eterna. En DA:O pudo darse la primera pero no única aparición estelar del moloso en el mundo del videojuego: en el reciente *Total War: Rome II* (2013) encontramos una unidad de estos canes formando parte de la facción de los Nobles de Epiro. Y es que el moloso clásico, donde se ha querido ver al ancestro del mastín o dogo moderno, fue efectivamente una variante de las muchas y alabadas originarias del reino de Epiro (región balcánica situada al noroeste de Grecia). Según fuentes clásicas, al caer en combate estos perros se quemaban en piras funerarias, tal como era costumbre hacer con los héroes. En Ferelden los orígenes del Mabari pertenecen a la categoría del mito, que en una de sus múltiples versiones asegura que son descendientes de los lobos que sirvieron a Dane, un héroe mítico alamarri. Por su parte, del moloso de Epiro se decía que era descendiente de Lélape (Viento de Tormenta), el perro forjado en bronce por Hefesto que nunca perdía una pieza en las batidas de caza. En un primer momento entregado a Zeus, Lélape pasó por tan variados y célebres amos como la princesa



LOS MABARI PERTENECEN AL MITO, SON DESCENDIENTES DE LOS LOBOS QUE SIRVIERON A DANE.

Europa, el rey Minos de Creta o Céfalo, el mortal cazador. Otras versiones incluso le atribuyen parentesco con Cerbero, el guardián del Inframundo finalmente dominado por Hércules, por lo que el moloso hereda dos de sus tareas básicas (la de caza y guarda) a través de ambas vías.

Una canción popular fereldena ya sitúa junto a la célebre Profetisa local, Andraste, a un fiel compañero mabari. Y es que en el mundo de DA:O estos canes no son sólo enormes perros de presa empleados en la guerra sino que encarnan, por así decirlo, los valores «nacionales» del reino de Ferelden, un estado con clara inspiración en la Inglaterra tardomedieval y moderna; del mismo modo que Orlais guarda semejanzas con la Francia de Luis XIV y Antiva con la Italia bajo la Monarquía de los Austrias. La presencia de perros tampoco se limita al blasón del reino o el escudo de armas de la Casa Real de los Theirin, sino que el erudito Hermano Genitivi asegura que son más abundantes en la tierra de los fereldenos que en ningún otro lugar del mundo de Thedas. Personajes «extranjeros» como el qunari Sten no tienen empacho en decir, coloquialmente, que «Ferelden huele a perro mojado». Sin embargo, a principios del siglo XVII el autor Fynes Moryson ya hablaba en términos parecidos sobre la abundancia general de canes que había en su Inglaterra natal.

LOS MABARI ENCARNAN LOS VALORES “NACIONALES” DE FERELDEN.

Pese al mito de los lobos de Dane que hemos mencionado anteriormente, los estudiosos de la historia fereldena, sin embargo, prefieren situar la llegada de los mabari de mano de unos antiguos conquistadores, los Magister del Imperio de Tevinter. Los alamarri, pobladores originales de la tierra de Ferelden antes de su unificación por el rey Calenhad Theirin, no dudaron en aceptar a estos perros como parte de su vida una vez expulsado el enemigo. Este dato nos lleva a una posible inspiración en el *English mastiff*, un perro que empieza a adquirir un gran valor a partir del siglo XII pese a que no se trata de un animal empleado para la caza. Introducido en las Islas Bri-

tánicas alrededor del 55 d.C. por los invasores romanos, el mastín adquirió pronto una presencia habitual dentro del núcleo familiar. Su fuerza y coraje, a menudo exhibidos y aclamados en las famosas *bear baitings* (espectáculo de masas muy popular) eran la encarnación de *masculinos* valores pretendidamente «ingleses», concebidos tanto para los propios habitantes de la isla como desde la mirada de los foráneos. Sin embargo, este animal también era criticado por tener asociados otro tipo de valores percibidos como «negativos», tales como la rudeza, la estupidez o la pereza. Y es que tanto en Inglaterra como en la Ferelden de DA:O se acepta que perros y humanos comparten un carácter común.

La conexión entre perros y humanos podría ser incluso más profunda, ya que si de los mabari de dice que son descendientes de los lobos de Dane, por su parte, más de la mitad de la nobleza fereldena también se reconocía como descendiente de lobos en la figura de Hafter, un ancestro común y héroe mí-

LOS MABARI, EN SU CREACIÓN, RECUERDAN AL "ENGLISH MASTIFF"



tico local. Dicho personaje, además de ser pariente del propio Dane, era también hijo de un hombre lobo. Este hecho, que muy posiblemente trascendía el mero simbolismo o propaganda política, fue también bastante común entre algunos estados medievales: las monarquías del norte de Europa, por ejemplo, no tenían problema en vincular genealógicamente a sus monarcas con osos.

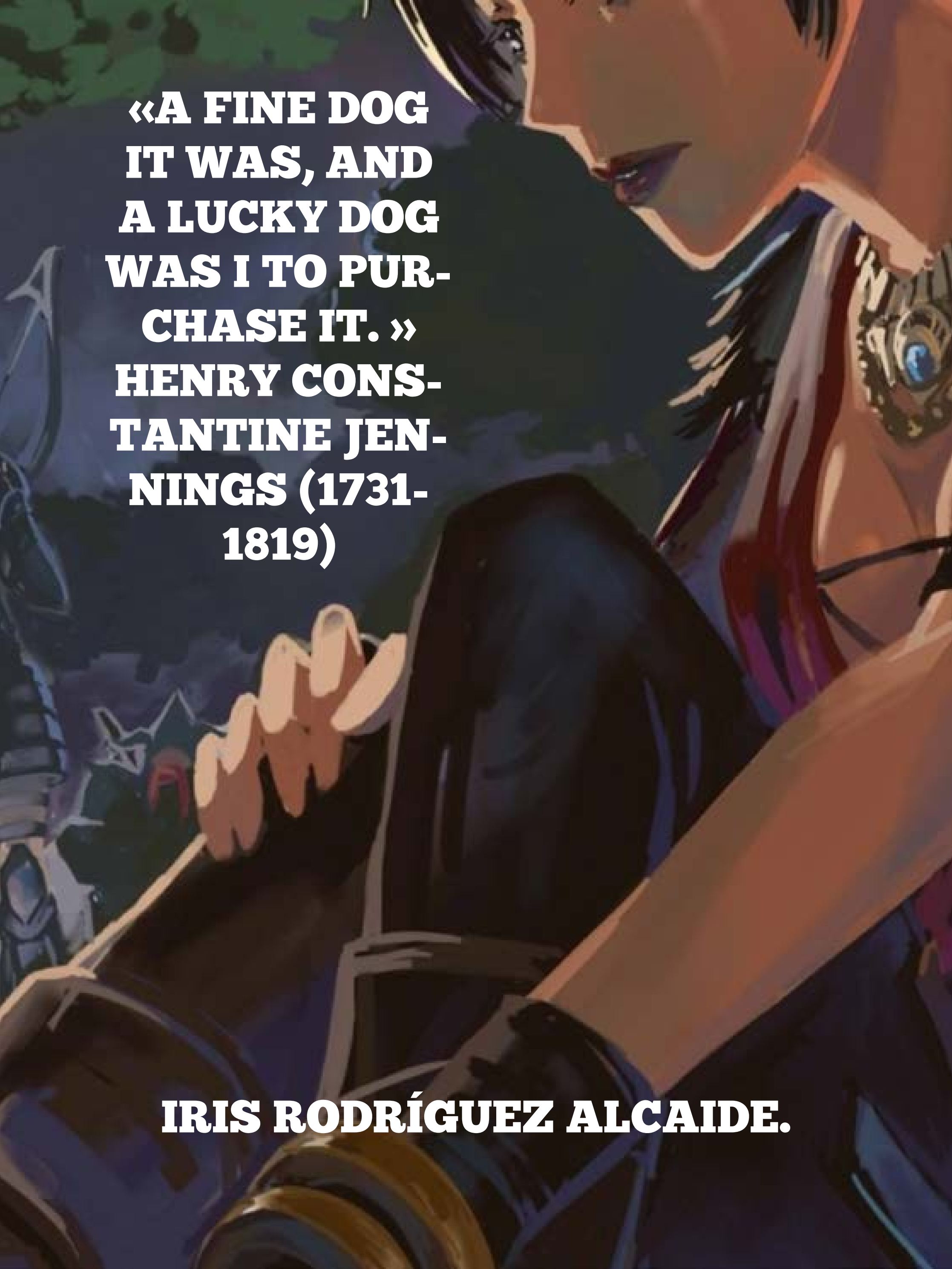
Por lo tanto, en Ferelden estos perros eran mucho más que meras armas o símbolos de posición: ser el amo elegido por un mabari suponía ser reconocido al instante en cualquier lugar del reino como una persona de valía. Cuando el Mabari hace su primera aparición ante Cousland, nuestro compañero Ser Gilmore se sorprende de que tengas uno y que sólo responda ante ti, considerándote afortunado/a por esa alianza tan especial. De modo parecido, históricamente algunos perros eran tratados como sirvientes o criados de honor dentro de la Casa, fuertemente vinculados a la figura de su señor.

Por último, el Mabari de DA:O se identifica como uno de los miembros más expresivos del grupo, gracias sobre todo a un elocuente lenguaje corporal. Según las diversas entradas dedicadas en el magnífico Códex del juego a los mabari, estos perros son inteligentes y poseen la capacidad de comprender el lenguaje humano; tanto es así que según un proverbio fereldeno «El mabari es suficientemente inteligente para poder hablar,

LOS MABARI, EN DRAGON AGE, SON ALGO MÁS QUE ARMAS.

y lo suficientemente sabio como para no hacerlo». La fama de sabios y de poseer entendimiento fue una fórmula bastante repetida en las fuentes de época, como ocurre por ejemplo con el can *conquistador* Becerrillo.

Por lo tanto, DA:O es un videojuego que históricamente hablando propone varias cuestiones interesantes. Por un lado, la representación de los perros como seres a medio camino entre el hombre y el animal, situación perfectamente contextualizada en la existente ambigüedad que se dio en la Cristiandad a partir de la Baja Edad Media. En segundo lugar nos muestra a unos mabari empleados en la guerra, tal y como hicieron tanto romanos como sus «herederos» medievales y modernos, contando con buenos ejemplos en Carlos V, Francisco I o los conquistadores castellanos del XVI. Así mismo, los mabari también encarnan las virtudes (y defectos) de su territorio de origen; trascendiendo, por último, en un vínculo especial e indisoluble con su dueño/a, siendo el Mabari siempre el que decide acompañarle.


«A FINE DOG
IT WAS, AND
A LUCKY DOG
WAS I TO PUR-
CHASE IT. »
HENRY CONS-
TANTINE JEN-
NINGS (1731-
1819)
IRIS RODRÍGUEZ ALCAIDE.



EUROPA UNIVERSALIS IV: UN JUEGO HISTORICISTA.

"Nuestra pretensión es más sencilla, tratamos, simplemente, de explicar cómo sucedieron en realidad las cosas". Leopold von Ranke.

El autor de esta frase, el historiador alemán von Ranke, perteneció a la escuela histórica del historicismo.

Una de las primeras metodologías de estudio histórico que pretendían, como mencionaba la frase superior, una de las más destacadas del período en lo que concierne a la Historia, narrar la Historia como un relato cierto y exacto, completo y coherente. Sin embargo esta noble intención es realmente complicada debido a la fragmentación de las fuentes. Este es el verdadero reto del historiador, enfrentarse a la búsqueda de fuente que les permita elevar un edificio asentado sobre unos buenos cimientos documentales. Muy pocas veces se llega a conseguir y es aquí donde entra la pericia del historiador, encontrar la fuente adecuada o saber leerla de una manera heterogénea que permita descubrir nuevos desarrollos. La materia histórica no difiere en demasía de cualquier otra materia en el campo de la investigación. El conocimiento del pasado se va acrecentado cada año y cada mes debido al hallazgo de nuevas fuentes y nuevos métodos de estudio para analizar dichas fuentes. Sin embargo siempre es complicado, realmente complicado, traspasar esas fuentes a conocimiento histórico que termine en la presentación de un relato histórico veraz, coherente y fiel al pasado.

La dificultad a la hora de reconstruir el pasado debido a la intermitencia de las fuentes es el verdadero problema del día a día del historiador, cuanto más complicado será este problema para aquel que no posea la educación ni las herramientas del oficio, como por ejemplo un novelista o divulgador y cuanto más complicado aún será para aquel que ese período histórico que desea conocer quiere traspasarlo a un medio ajeno a la literatura como son los videojuegos, por ejemplo. Esta es la verdadera razón de porque los videojuegos afincados en el pasado difieren radicalmente de lo ocurrido, la inexistencia de profesionales de la Historia en su progreso, pero también por la utilización y manipulación de la memoria por aquellos que desarrollan videojuegos, además de, por supuesto, traspasar unos conceptos y acontecimientos afincados en los documentos a una pantalla que además pueda interactuar con el usuario.

Para solventar este problema, la dificultad de transportar el relato histórico a los videojuegos, se han llevado a cabo numerosas soluciones, desde la simplificación más radical del pasado con títulos como Age of Empires (id.; Ensemble Studios, 1997 -) o la saga Civilization (id.; MicroProse, Firaxis et alli, 1991 - 2014), hasta la manipulación más burda de este hasta conseguir un discurso histórico inventado pero útil para el videojuego.



EUROPA UNIVERSALIS IV: UN JUEGO HISTORICISTA.

Como las sagas de FPS ambientadas en la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo otros han apostado por intentar llevar a la pantalla de la manera más realista el pasado, en definitiva, su única intención era "simplemente, de explicar cómo sucedieron en realidad las cosas" y para hacerlo recurren, no sabemos si voluntariamente o no, a la escuela del historicismo.

Europa Universalis IV (id.; Paradox Development Studio, 2013) narra la Historia del mundo desde mediados del siglo XV hasta finales del siglo XVIII. Los protagonistas de esta Historia no son los individuos, ni los monarcas de los reinos, ni tan siquiera la economía, política, cultura o mentalidades, sino que los motores de la Historia y los protagonistas del juego son los propios países y especialmente la política exterior que estos llevan a cabo. Así ocurría también en los relatos históricos contenidos en la escuela historicista, tan influenciada por el nacionalismo.

Movimiento emergente en el siglo XIX donde los propios países tenían vida propia y aparecían en los relatos históricos como los verdaderos protagonistas. Con esta sentencia queremos abordar el eje principal que seguiremos para nuestro análisis del título de Paradox, como el equipo de desarrolladores suecos echa mano de una explicación de la Historia realmente sugerente para plantear en su título elementos muy complicados de representar en un videojuego como por ejemplo el comercio de la época moderna, las colonizaciones y conquistas del Nuevo Mundo o la influencia de un monarca sobre su propio reino. Por supuesto contiene errores históricos, aspecto perfectamente entendible porque no estamos hablando de un ensayo histórico sino de un videojuego cuyo fin último es divertir, aunque en este caso también es educar.

El aspecto principal del juego, como hemos mencionado, es la política exterior de cada país con respecto a sus vecinos y otros reinos. Al comienzo de la partida el jugador podrá seleccionar que territorio desea para él mismo. Únicamente podremos seleccionar estados soberanos y tendremos a nuestra disposición más de doscientas opciones, aspecto que convierte al juego en interminable debido al gran número de inicios, pero también al gran número de opciones y posibilidades que atesora, permitiendo una rejugabilidad realmente alta.



REPRESENTAR FIELMENTE LA HISTORIA EN UN VIDEOJUEGO ES UN RETO MUY COMPLICADO.

Para llevar a cabo esta política exterior el jugador podrá usar tres métodos, la guerra, la diplomacia y la intriga, aunque también podremos recurrir al comercio y a nuestra influencia para forzar las decisiones de otros países. La guerra será el principal elemento al que nos llevará el título y pasaremos más de la mitad de la partida intentando observar y encontrar la oportunidad de acabar con nuestro rival para hacernos con su territorio. La metodología de combate no difiere en exceso de títulos anteriores, salvo, quizás, en la influencia del líder de combate, más decisiva que en su antecesor, y en el modo de obtención de este, a través de la tradición del ejército obtenida por las victorias conseguidas en batalla. Por supuesto una de nuestras primeras preocupaciones para conseguir una tasa de victorias elevada es investigar dentro del ámbito militar y conseguir mejores tropas cuanto antes mejor para intentar hacer frente al todopoderoso francés. Para comenzar una guerra el juego recurre al método que tan bien le ha funcionado anteriormente, el establecimiento de casus belli o razones de guerra. Para conseguir un casus belli existen diversos métodos, crear una reclamación, el ataque a un aliado, un insulto diplomático, embargo comercial, etc., Una de las novedades para este apartado y que más nos ha llamado la atención por su veracidad histórica es la creación de coaliciones. Cada reino podrá crear una coalición contra un país enemigo, a esta coalición se irán sumando otros estados y cuando el objetivo de la coalición ataque a uno de ellos todos los demás, en bloque, le declararán la guerra. Una forma a la que tendremos que recurrir constantemente para hacer frente a los reinos más poderosos y sus ansias expansionistas.

LA DIPLOMACIA SERÁ UN RESORTE ESENCIAL.

La diplomacia nos servirá, en esta ocasión, para numerosas labores, además estará limitada en una medida radicalmente inferior a títulos anteriores. El jugador, de inicio, únicamente contará con dos diplomáticos a los que podrá mover de reino en reino para realizar numerosas labores diplomáticas.


EL COMERCIO SERÁ OTRA DE
LAS CLAVES DE LA
EXPANSIÓN POLÍTICA.

Tendrá que tener en cuenta que solo puede hacer dos labores diplomáticas paralelas. Esto eleva la utilización estratégica y selectiva de la diplomacia, en lugar de la utilización masiva que el usuario podría realizar en anteriores títulos y donde poseer matrimonios reales con toda la realeza europea era una realidad cotidiana.

Otras acciones diplomáticas que podremos llevar a cabo es la conformación de alianzas además de la mejora de relaciones con los demás países. También tendremos enemigos y rivales oficiales, los primeros elegidos por las circunstancias del juego y los segundos de manera voluntaria. Tener rivales o enemigos compartidos ayudará a la hora de estrechar alianzas militares con los demás reinos. En este título las alianzas serán vitales para nuestro progreso en el videojuego especialmente si comenzamos con un estado débil. La mejora de la diplomacia con respecto a las anteriores ediciones de la saga es más que manifiesta y sitúa a estas en el mismo nivel que las acciones militares.

LAS ALIANZAS SERÁN VITALES PARA LA SUPERVIVENCIA DE NUESTRO ESTADO.



Al contar con más relaciones diplomáticas de las permitidas por nuestro nivel diplomático, sufriremos una penalización en los puntos diplomáticos, y estos los necesitaremos para llevar a cabo cualquier acción. Otra de las novedades del título ha sido la introducción de estos puntos, administrativos, diplomáticos y militares, que podremos utilizar para realizar las tareas y acciones relacionadas con cada apartado y que al ser un bien preciado nos obligará a utilizarlos con cautela para no malgastarlos. De esta manera el título resuelve con maestría la utilización de las diferentes opciones, pero también la especialización de cada país ya que será imposible abarcar todas las ideas u opciones que brinda el título dentro de las ramas de ideas para cada estado.

La otra vía que hemos seleccionado, la intriga, no será desarrollada por espías como en los anteriores títulos de la saga, sino por los propios diplomáticos y sus acciones no serán diferentes de las realizadas ya vistas, la reclamación de territorios, ayuda a rebeldes, introducir espías en la administración o fomentar el descontento. Medidas para desestabilizar al estado contrario. La estabilidad, por supuesto, será como ya es tradición, uno de los medidores más importantes de nuestro estado y será especialmente relevante si deseamos obtener todos los beneficios de nuestros territorios.

EN EUROPA UNIVERSALIS IV ASISTIREMOS AL NACIMIENTO DE LOS ESTADO NACIÓN.

Por último, el comercio. Permitidnos, en este punto, el ecuador del artículo, otra digresión histórica. El historicismo era consciente de la imposibilidad de llegar a conocer el pasado en su totalidad, sin embargo la corriente que se solapó a ella, el positivismo, no creía en esta concepción fragmentada de la Historia y manifestaba la importancia de llegar a conocer todo lo ocurrido en el pasado a través de la explicación y formación de leyes generales dentro de la Historia como ya ocurría en las ciencias naturales. Sin embargo, esta conformación de leyes siempre ciertas en una rama humanística es realmente imposible ya que aquí la suma de los elementos existentes en un fenómeno no siempre da ese fenómeno, es decir, la misma causa no da siempre la misma consecuencia, ya que entra dentro de la ecuación la imprevisibilidad del ser humano. Por tanto la existencia de leyes generales es una falacia. Sin embargo en los videojuegos, como al que nos referimos, deben existir leyes lógicas del tipo si ocurre esto después ocurrirá esto, es decir, si caes por un barranco mueres, y siempre va a pasar lo mismo, por mucho que el jugador repita la acción. Aquí entra uno de los aspectos que mejor resuelve Paradox, la creación de leyes lógicas para algo completamente ilógico como es la Historia. Y dentro de las mejor conseguidas se encuentra el comercio. La representación del comercio es realmente complicada, este era muy frágil, fragmentado y difícil de comprender aún por los propios historiadores, especialmente en el plano local y regional, menos documentado que el internacional. Sin embargo la desarrolladora sueca ha ideado una ley general para el comercio y lo ha convertido en un elemento jugable muy destacado dentro de su juego, tanto que comprenderlo será realmente complicado y controlarlo casi imposible, aunque, por supuesto, puede lograrse. De hecho en numerosos foros y lugares de encuentro de jugadores del título la pregunta más habitual es ¿Cómo funciona el comercio? Existen numerosas guías y explicaciones que narran, punto por punto, como dominarlo y no deseamos, nosotros, fastidiar la experiencia del descubrimiento, aunque tan solo diremos que se trata de uno de los mejores elementos de Europa Universalis IV.

Con respecto a las relaciones exteriores nos encontramos las acciones de influencia. Cada país tendrá una puntuación y un poder de influencia que les permitirá dominar a sus vecinos ofreciéndole diferentes acciones como ofrecer vasallaje a las naciones más débiles o imponer la


EUROPA UNIVERSA-LIS IV INTENTA INTRODUCIR LEYES GENERALES EN LA HISTORIA.

LA ESCUELA HISTORICISTA SE ENCUENTRA REPRESENTADA EN ESTE JUEGO.

paz en una guerra vecina tan solo por el miedo que causaría la introducción en el conflicto del reino que controle el jugador. Una muestra más de la creación de leyes lógicas para fenómenos ilógicos perfectamente integradas en el discurso histórico.

Resumiento, en el plano exterior, el más importante del título, ya que se encuentra enfocado por completo en esta dirección, la escuela historicista se encuentra perfectamente representada. La piel del juego es historicista, los países son entes independientes que portan sobre sus hombros toda la responsabilidad del título, pero los huesos son positivistas, existen leyes generales y lógicas dentro del título que una vez descubiertas facilitan de una manera radical la partida. Por tanto el juego hunde sus raíces en la historia desarrollada durante el siglo XIX y comienzos del XX, mucho más accesible al gran público que la desarrollada en la actualidad, enfocada a otros aspectos de la humanidad como la identidad, la mentalidad o la pura economía.

Hasta ahora hemos contemplado el título de puertas para fuera, pasaremos ahora a mirar de puertas para adentro, es decir, a la política interior. El juego, al contrario que sus hermanos mayores en tiempo como la saga Victoria (id.; Paradox Development Studio, 2003 - 2010) o Hearts of Iron (id.; Paradox Development Studio, 2002 - 2014), está más enfocado a la macrogestión que

la microgestión, especialmente del primero. Las grandes acciones exteriores tendrán su influencia en el interior, el mantenimiento indeterminado de un conflicto bélico incrementará el hastío bélico de las provincias del reino que desembocará en revueltas, que, según de que signo sea, pueden llegar a desgajar una parte del reino del resto. Las consecuencias y problemas provienen por norma general del exterior, ataques, defensas, reclutamientos masivos, etc., son todas acciones que nacen de una necesidad exterior que se manifiesta en el interior. Sin embargo existen elementos que importan dentro de nuestras fronteras como por ejemplo la construcción. Será de vital importancia la necesidad de levantar progresivamente edificios que permitan a nuestras provincias ser más competitivas con respecto a sus contrarias. Para esto necesitaremos grandes sumas de capital. También será de especial relevancia el comercio interior, el incremento del valor comercial de nuestras provincias, así como su tasa de producción y recaudación de impuestos serán otros de los valores esenciales para el buen transcurso de la partida. La homogeneización del interior será otra de las claves, la conversión a la religión oficial del reino y a la cultura principal será otro de los elementos importantes de nuestra política interior, así como elevar el número de reclutas disponibles para las levas.



EL PODER MILITAR Y ECONÓMICO SERÁN LOS PILARES DEL ÉXITO.

Como vemos, todas estas acciones tendrán una intención, mejorar nuestra posición económica y comercial con respecto a las naciones exteriores. Dos claves que no son solo del juego, sino que también se dieron en la Historia. El poder económico, pero especialmente el poder militar que otorgaba poseer una gran economía, era clave para la política exterior de la Primera Edad Moderna, años en los que España dominaba con puño de hierro toda Europa y el Nuevo Mundo a través de sus tercios y una economía que permitía ser aval de unos préstamos mastodónticos. Por supuesto este crecimiento no fue continuado y no tardó en derrumbarse, pero esto, el auge y caída de potencias, también lo vivirá el usuario dentro del juego. Por tanto, y como ocurrió en la España de la época, la política y economía interior está enfocado únicamente en una dirección, la política exterior de prestigio.

Hasta aquí la política exterior e interior del juego. Ahora nos centraremos en otros elementos propios de la época como la colonización del Nuevo Mundo. Este aspecto, al contrario que el comercio o la política exterior, excepcionalmente resuelto a través de una serie de leyes lógicas que representaban el progreso histórico, no ha sido desarrollado satisfactoriamente.

LA CREACIÓN DE IMPERIOS COLONIALES SERÁ UNA NECESIDAD VITAL.



EUROPA UNIVERSALIS IV INTENTA RECREAR, CON ÉXITO, TODAS LAS FACETAS DE LA ÉPOCA MODERNA.

El comienzo es un paralelo de lo ocurrido en Europa Universalis III (id.; Paradox Development Studio, 2006), la investigación de ideas de exploración, la contratación de conquistadores y exploradores, el descubrimiento de territorios vírgenes y el envío de colonos para fundar colonias. Hasta aquí, por supuesto, todo correcto, sin embargo el problema proviene cuando avanzamos un poco más en la colonización, donde, de manera espontánea y siendo el reino que seas aparecerán virreinatos que desarrollarán un rol parecido a los estados vasallos, pudiendo elegir el virrey cada ciertos años eligiendo entre tres. Los virreinatos tienen su origen en el Reino de Aragón y su expansión por el Mediterráneo. Al complicarse las comunicaciones entre territorios tan alejados unos de otros el rey aragonés permitió la creación de una serie de puestos políticos denominados virreyes, representantes del monarca, que poseían una autonomía considerable. Esta práctica fue copiada por los reyes de Castilla y Aragón y la pusieron en marcha durante el siglo XVI para administrar los territorios americanos. Sin embargo fue una práctica únicamente desarrollada por este país y únicamente por decisión voluntaria. Estos dos hechos deberían ser respetados por el título si desea continuar la lógica histórica intachable que hasta ahora ha desarrollado. La aparición espontánea de virreinatos en los momentos más inesperados y la aparición de estos con cualquier reino con el que juguemos rompe por completo la ilusión de historicidad del título para todo aquel que tengan un ojo entrenado en dichos procesos.

Por supuesto nos quedamos en el tintero muchos otros problemas y apartados del título, pero este es tan extenso que una de las maravillas que esconde es el placer de descubrir acontecimientos y procesos escondidos en las decisiones nacionales de los reinos o en acontecimientos que aleatoriamente se dan en el título y que representan con fidelidad lo desarrollado en la Historia. Europa Universalis IV es actualmente y junto a Crusader Kings II (id.; Paradox Development Studio, 2011) las dos apuestas que mejor representan el pasado dentro del mundo de los videojuegos y que consiguen, aún con la complejidad que entrañan, atar al jugador a la pantalla durante horas y horas. Este hecho lo han conseguido, como mencionábamos, mediante la presentación de una historia relato que bebe del historicismo y que esconde una serie de leyes históricas generales que siempre se cumplen, influencia del positivismos, las dos corrientes históricas más importantes del siglo XIX y comienzos del XX, años en lo que la mayoría de la población ha quedado estancada en lo que ha consideración de la Historia se refiere.


ALBERTO VENEGAS RAMOS

CRÉDITOS.

Los usos de la Historia en los videojuegos es un artículo publicado en ZehnGames, con la autoría de Alberto Venegas Ramos ilustrado por obras de Sir Lawrence Alma-Tadema (1836-1912), cuyas pinturas son de dominio público.

Spec Ops: The Line es un artículo original de Carlos Gómez Gupergui, ilustrado por imágenes promocionales del susodicho juego.

Tipos de usos de la Historia, es un artículo de Alberto Venegas Ramos publicado en ZehnGames y ofrecido como ponencia en FicZone 2014, Granada. Las imágenes han sido extraídas de obras promocionales de diversos juegos.

Perros con Historia, los mabari en Dragon Age: Orgins es un artículo original de Iris Rodríguez Alcaide, ilustrado con imágenes promocionales del susodicho juego.

Europa Universalis IV, un juego historicista, es un artículo de Alberto Venegas Ramos publicado en ZehnGames e ilustrado con imágenes promocionales de dicho juego.

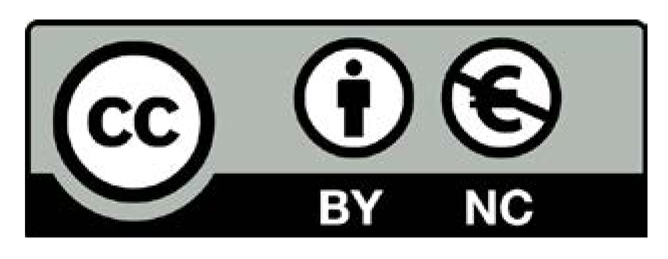
Las imágenes de portada, portada alternativa y contraportada son obra de Jean-Leon Gerome (1824-1904) y son, por tanto, de dominio público.

Presura, videojuegos, cultura y sociedad es una obra, coordinada de Alberto Venegas Ramos.

Lugar de edición: Nogales (Badajoz).

ISSN: 2444 - 3859.

Reconocimiento - No Comercial (by-nc): Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga uso comercial. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales. Está permitida la reproducción de contenidos siempre y cuando se haga mención expresa a la fuente.




PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.